ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

23#248
ДЕКАБРЬ | 2007

А также:

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
Call of Duty 4: Modern Warfare
Monster Hunter Freedom 2
Адреналин 2: Анархия
Clive Barker's Jericho
Красный космос
Mario Party 8
Warhawk

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



ИгроМир 2007

Путешествие Sega, Electronic Arts, THQ, Eidos и Ubisoft в Москву

РЕПОРТАЖ

E for All

Крах американской мечты

РЕПОРТАЖ

Call of Duty 4: Modern Warfare

Вся правда о войне с терроризмом

ОБЗОР

Джейд Реймонд

Продюсер Assassin's Creed и самая красивая женщина игровой индустрии

ИНТЕРВЬЮ

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Первое знакомство Линка и стилуса

ОБЗОР

ТЕМА НОМЕРА

Официальный тренажер Космических войск Земли

Unreal Tournament III

2 ПОСТЕРА НАКЛЕЙКА УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК 192 СТРАНИЦЫ 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
ACTION / NAVAL / RPG
ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕЯ!
MSI
Innovation with style
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
Город
Потерянных
Кораблей
из серии
«Возвращение
Легенды»
Корсары
РЕКЛАМА
© 2007 ООО "Акелла"
www.akella.com
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ДЕКАБРЬ #23(248) 2007

Всем привет!

Открою маленький секрет: у редакции «Страны Игр» уже много лет есть два любимых сериала – файтинг Soul Calibur и шутер от первого лица Unreal Tournament. Каждый наш новый PC-редактор обязан научиться хорошо играть в Soul Calibur, каждый консольный – в Unreal Tournament, а дизайнеры – и в то, и в другое. Можно считать это официальным посвящением в члены команды журнала. Это помогает всем нам лучше понимать суть «СИ» – единственного мультиплатформенного издания в России – и не зацикливаться лишь на одном участке работы, будь то игры для PC или приставок. Именно поэтому переход с Soul Calibur II на Soul Calibur III в свое время вызвал в редакции ажиотаж – если помните, мы даже сделали специальный обзор с мнением большинства сотрудников и комиксами о наших приключениях в игре. В случае с Unreal Tournament III мы решили сделать немного иначе – поручили рецензию Полосатому (в миру – Роман Тарасенко), известному киберспортсмену и главному тренеру нашей редакции по шутерам от первого лица. Естественно, мы все также изучили игру лично и можем сказать, что в целом согласны с его мнением. На этом слово редактора я завершаю – нужно еще очень много сделать, чтобы научиться не проигрывать Наташе Одинцовой с разгромным счетом.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS И GURREN LAGANN
НАКЛЕЙКА: THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ИГРОМИР 2007
РЕПОРТАЖ

БОЛЬШЕ, ЛУЧШЕ, ШУМНЕЕ.



E FOR ALL
СПЕЦ

ФИАСКО В КАЛИФОРНИИ.



ВСЕЛЕННАЯ UNREAL
СПЕЦ

СКААР, ШАХТЕРЫ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ.




Реклама
Новая услуга RED Zone
Общайся на своей территории
со скидкой 50%
www.mts.ru
8 800 333 08 90
МТС
«Территория RED». Подключение услуги платное. Скидка на звонки абонентам МТС, кроме абонентов RED, RED_text, при нахождении на территории RED Zone.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS — ХИТ!

ЛИНК ЗНАКОМИТСЯ СО СТИЛУСОМ.



86

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE — ХИТ!

ВСЯКАЯ ВОЙНА – ВРАНЬЕ!



92

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS — ХИТ!

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ.



98

CLIVE BARKER'S JERICHO — ОБЗОР

КОЛИЧЕСТВО МЯСА В ШУТЕРЕ НИКАК НЕ СВЯЗАНО С КАЧЕСТВОМ.



106


Акелла
КВЕСТ
отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ
ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕЯ!
MSI
Innovation with style
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COM
Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго.
Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех...
Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
© 2007 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com.
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

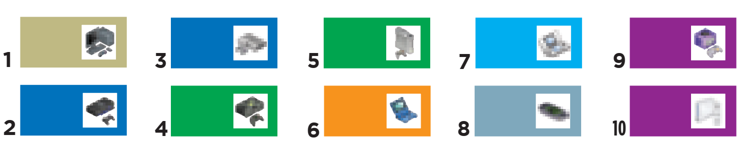
PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

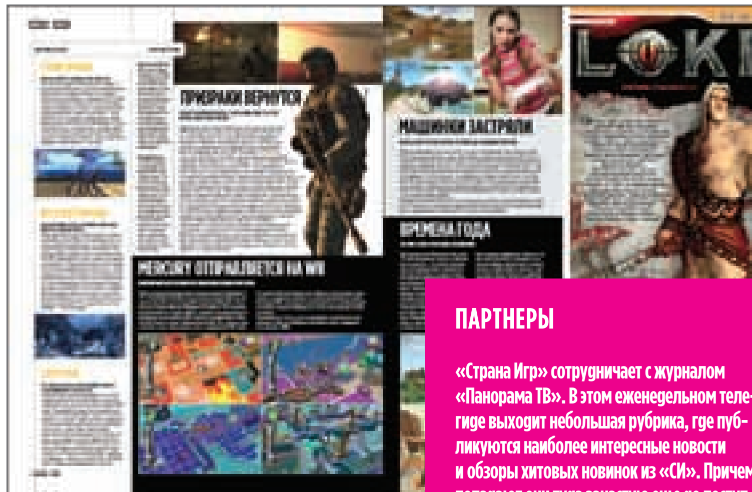
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

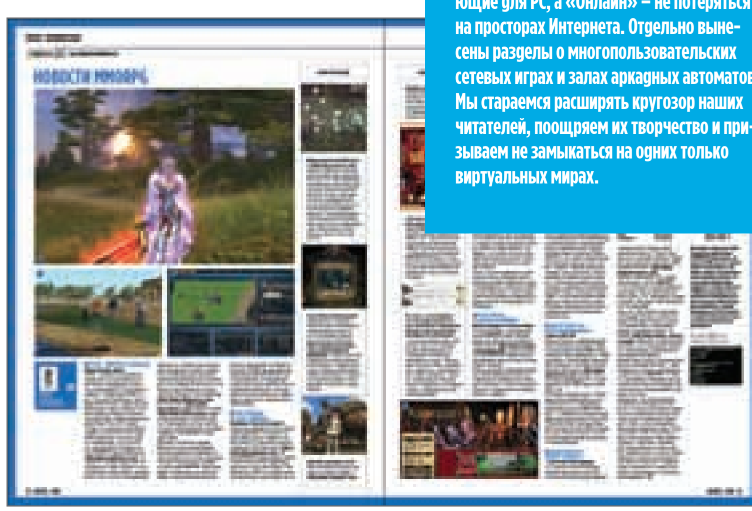


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









ПАРТНЕРЫ

«Страна Игр» сотрудничает с журналом «Панорама ТВ». В этом еженедельном телегиде выходит небольшая рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из «СИ». Причем попадают они туда зачастую еще до поступления нашего номера в печать. «Панорама ТВ» содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



Акелла
ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО
ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕР!
MSI
Innovation with style!
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COM
PhysX ageia
ICEHILL
© 2007 "IceHill", © 2007 "PhysX Ageia"
РЕКЛАМА
ACTION-RTS
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
www.akella.com
Акелла





Rayman Raving Rabbids 2

Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

В первых раундах предпраздничной битвы за кошельки японских геймеров неожиданную, но очень важную моральную победу одержала приставка Xbox 360. Она впервые обошла по недельным продажам PlayStation 3 с результатом в 17673 против 17434 консолей. Спал и ажиотаж по поводу Nintendo Wii – за это же время разошлось всего 37617 приставок. Довольно хорошо выступает и PSP, хотя ее по-прежнему обгоняет DS. Отметим, что именно в этот период на прилавках появились довольно значимые хиты: Ace Combat 6: Fires of Liberation (Xbox 360), Super Mario Galaxy (Wii), Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (PSP), Heavenly Sword (PS3) и Final Fantasy Tactics A2 (DS). Важное замечание: никаких данных о продажах консолей в России нет, и вряд ли они появятся в ближайшие несколько лет – нет службы, которая бы занималась подобными подсчетами.
Впрочем, игровую прессу и аналитиков в последние месяцы интересует не столько расстановка сил на рынке (понятное дело, что Wii – лидер, но и PS3 с Xbox 360 сдаваться не намерены), сколько планы Nintendo на будущее. Когда появятся наследники Wii и DS? Президент Nintendo Сатору Ивата объясняет: нескоро. Только тогда, когда компания сможет предложить что-то действительно новое. Успех же собственно Wii, по мнению большинства экспертов, зависит теперь только от того, как хорошо будут продаваться игры независимых издательств (вроде Ubisoft и Electronic Arts) для Wii по сравнению с играми от самой Nintendo для той же Wii. Грубо говоря, сможет Rayman Raving Rabbids 2 обойти WarioWare: Smooth Moves – значит, Wii уготовано блестящее будущее. Нет – увы, это будет такое специальное устройство для нинтендофилов. Звучит немного странно, но в этом есть определенная логика. Наконец, Nintendo в очередной раз опровергает слухи о жестком диске для Wii – дескать, приставке это не требуется, потому что это не многофунциональное устройство «для всего сразу», а исключительно игровая система.
Из важных тенденций на рынке – мода выпускать стратегии в реальном времени на консолях. К компании из Command & Conquer 3 и World in Conflict присоединится великолепная Supreme Commander. Так, глядишь, и до StarCraft 2 очередь дойдет.

Ace Combat 6: Fires of Liberation



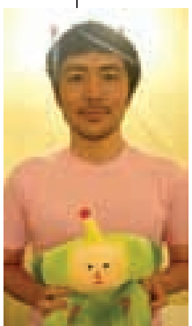

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕЯ!
MSI
Innovation with style
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИИ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COM
ВРАГ ПЕРЕШЁЛ ВСЕ ГРАНИЦЫ!! ПОСМОТРИ НА УЛИЦУ - ВРАГ УЖЕ В ТВОЁМ ГОРОДЕ!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Фантастическая игра с патриотичным сюжетом
Сочетание ураганных перестрелок и элементов тактики
Возможность управлять огромными шагающими роботами
Возможность командовать отрядом подчиненных
Богатый арсенал: стационарное, снайперское, противотанковое оружие, мины, взрывчатка
2025 БИТВА ЗА РОДИНУ
РЕКЛАМА
PRIMAL SOFTWARE
www.akella.com
СОЮЗ
М.видео
Акелла



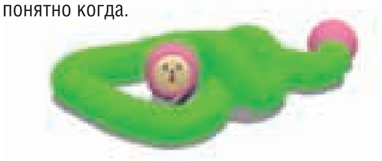


КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ KATAMARI



НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАЛЬЧИКА-ЖВАЧКИ.
На выставке Game City Кэйта Такахаси (Keita Takahashi), создатель Katamari Damacy, отказался обсуждать свое творение, заявив, что «устал от него». Взамен он продемонстрировал новинку для PS3, Nobi Nobi Boy (nobi nobi на японском языке означает «тянуться»). Персонаж игры умеет, соответственно, растягиваться, прыгать, арканить, есть и выплевывать животных. Кроме того, сами зверушки могут запрыгнуть на героя и покататься на нем. Такахаси высказался о проекте так: «Люди его пока не понимают, даже мой начальник. А мне нравится». Непонятная игра выйдет непонятно когда.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Disney Interactive объявила, что шутер нового поколения Turok выйдет не только на Xbox 360 и PS3, но и на PC. Правда, постреляв по динозаврам владельцы PC смогут не в феврале, как их собратья-консольщики, а в марте-июне.

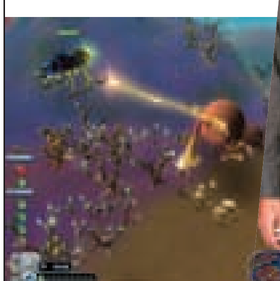
Выход Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots откладывается. Один из главных козырей Sony вытянет из рукава только во втором квартале 2008 года.



SPORE ОСВАИВАЕТ НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

MICROSOFT И SONY РЫДАЮТ.
Несколько странным казался выбор целевых платформ Spore: PC и DS. Почему Уилл Райт выбрал именно DS и пренебрег домашними консолями? Впрочем, теперь это уже не важно, потому что Spore выйдет и на Wii. Естественно, Райт расписался в любви к детищу Nintendo: «Единственная консоль нового поколения – это Wii… Она кажется мне скачком вперед». Но если PC-версия появится на прилавках во втором квартале 2008 года, то о двух других ничего не известно.





ИГРА ПО МОТИВАМ РЕАЛИТИ-ШОУ

СМАК ПО-ЗЛОБНОМУ.
Hell's Kitchen – это популярное британское реалити-шоу, участники которого соревнуются друг с другом в кулинарном искусстве. Ведет шоу Гордон Рамсэй (Gordon Ramsay). С поварами он особенно не нянчится и высказывает об их блюдах все, что думает. Как правило, Рамсэй просто издевается над участниками. Теперь же Hell's Kitchen обретет игровое воплощение на PS3, Xbox 360, PC, Wii, PS2, DS и PSP.

ТАКИХ ИГР НЫНЧЕ НЕ ДЕЛАЮТ

ПРИЧИТАНИЯ «СТАРИКОВ» О ВАРГЕЙМАХ УСЛЫШАНЫ.

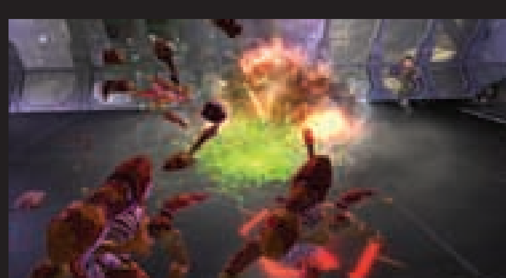
American Civil War – The Blue and the Gray для PC, как нетрудно догадаться, посвящена войне между Севером и Югом в Соединенных штатах и даже немножко отдает нафталином: двухмерная карта востока США, рисованные города и портреты военачальников и очень мелкий текст. Мы вольны выбрать сторону конфликта, но цель одна – захватить ключевые точки или понизить боевой дух противника. Выигрыш зависит не только от успехов на полях сражений: необходимо учитывать политическую обстановку (например, даже от неудачливого генерала не удастся избавиться сразу, если он популярен в народе), развивать экономику и использовать дипломатические пути для улаживания конфликтов. В основе интерфейса лежит простая система drag-and-drop. Выбрал армию, указал место назначения, и войско само выбирает оптимальный маршрут. Конечно, можно отправить солдат паровозами или теплоходами, но количество транспорта соответствует историческим реалиям, и всех сразу погрузить в эшелоны не получится. Невольно напрашиваются параллели с играми от Paradox (Europa Universalis, Hearts of Iron), однако American Civil War – пошаговая стратегия. Мы отдаем приказы, заканчиваем ход, и все события на ближайшие две недели (в том числе и битвы) происходят сами собой, после чего остается вновь морщить лоб над картой. Выход The Blue and the Gray запланирован на начало 2008 года.

ПОДРОБНОСТИ SPACE SIEGE ДЛЯ PC

НАЗВАНИЕ ЧЕРТОВСКИ ЗНАКОМО, НЕ НАХОДИТЕ?

Напомним, Space Siege – это игра от Криса Тейлора, создателя Dungeon Siege. Space Siege, так же как и ее предшественница, относится к жанру action/RPG, но у них есть ряд существенных различий. В первую очередь, конечно, предыстория событий. Действие Space Siege разворачивается на космическом корабле, где собрались последние уцелевшие земляне. Все остальное человечество уничтожено пришельцами Керак (Kerak), чьи душегубские лапы вот-вот дотянутся и до немногих выживших. Главный герой Сет Уолкер (Seth Walker) должен им помешать. И тут мы подходим ко второй особенности – имплантатам, повышающим способности Сета. Они существенно облегчают игру, однако понижают такую характеристику как «человечность», от которой зависит сюжет (все-таки есть разница, киборг вы или homo sapiens). В-третьих, нам предстоит командовать лишь одним персонажем. Разве что робот Harvey (он же HR-V) придет на подмогу по нашему вызову, но действует он самостоятельно. По мнению Тейлора, это должно упростить управление. Проверить его слова нам удастся уже в первом квартале следующего года.









ПО МОРЯМ И ОКЕАНАМ

JACK KEANE ПЕРЕХВАТИТ ЭСТАФЕТНУЮ ПАЛОЧКУ MONKEY ISLAND.

Качественные квесты в духе point'n'click - не самые частые гости в списках релизов. Впрочем, вскоре их ряды пополнятся: встречайте, Jack Keane для PC. Игра по духу сильно смахивает на сериал Monkey Island, а главный герой Джек Кин даже внешне похож на Гайбраша Трипвуда. Как бы там ни было, у капитана Кина дела идут неважно. Милый мужчина, оплативший Джеку корабль три года назад, отчего-то захотел вернуть инвестиции и подослал к капитану парочку головорезов. Впрочем, вот оно, решение финансовых трудностей: английская королева предлагает Джеку опасное, но хорошо оплачиваемое задание. Кин должен доставить агента Ее Величества на Зубиный Остров (Tooth Island) в Индийском океане, где коварный Доктор Т выращивает чай. Казалось бы, мирное ремесло, вот только весь индийский чай погиб, а продолжает расти лишь сорт Доктора Т (Doctor Tea?). В этом-то деле и должен разобраться агент. Задача Кейна – довезти его до места, хотя есть подозрения, что это будет не так просто.

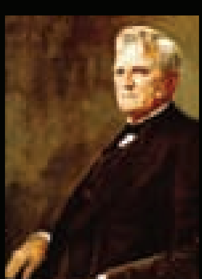
Разработчики сделали ставку на юмор, как в классических квестах прошлого десятилетия, а потому не гонятся за шейдерами третьего поколения и HDR. Картинка будет сочной, красочной и мультяшной, что выделяет Jack Keane среди современных адвенчур.

Сюжет поделен на 13 глав, и каждая развернется на небольшой территории, так что ни заблудиться, ни запутаться не удастся. И никакой утомительной беготни от экрана к экрану! Мы встретимся с 40 персонажами, а непосредственно сыграть сможем за двоих. Вторым (вернее, второй) станет американка Аманда, у которой свои интересы на Зубином острове. Также Jack Keane порадует нас непривычными для жанра бонусами. Например, за собирание всех морских звезд на пляже выдадут награду в виде дополнительного контента. Выход игры намечен на начало следующего года.

ТЯНЕТ К ЗЕМЛЕ?

ПОДНИМАЕМ СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО В ВИРТУАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ.

JOHN DEERE



Нелегко аграриям в компьютерном мире: кроме Harvest Moon и поиграть не во что. Хотя на подходе John Deere Harvest Heartland, сельскохозяйственная стратегия для DS. В нашем распоряжении огород в семь соток, который надо сперва очистить от камней, деревьев и прочих помех урожаю. Для этого понадобятся молотки и лопаты, которые еще нужно купить. Кстати, все инструменты в игре управляются по-своему с помощью сенсорного экрана. Лишь после того, как земля будет подготовлена, можно бросать первые семена и заводить хрюшек-курочек. Не сомневайтесь, ваша петрушка легко уйдет на рынке по червонцу за пучок уже в этом году.

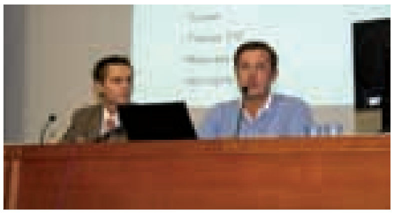


КОРОТКИЕ НОВОСТИ

SINGSTAR ПО-РУССКИ

АЛЬТЕРНАТИВА КАРАОКЕ.

Среди грядущих локализаций от Sony, как поведали представители компании на «ИгроМире», особое место занимает «Singstar: Русский Хит» – полная адаптация проекта Singstar под нужды любителей отечественной поп-музыки: они смогут спеть в унисон не с зарубежными исполнителями, а с Димой Биланом и «Блестящими». «Русский хит» выйдет для PS2, точная дата релиза пока неизвестна.



КРИС ТЕЙЛОР УМЕЕТ ДЕЛИТЬСЯ

ВСЕ ПОТОМУ, ЧТО ОН ДОБРЫЙ И НЕ СКРЫТНЫЙ.

Крис Тейлор проболтался, что Supreme Commander уже переезжает на консоли. Правда, он так и не сказал, на какой именно платформе появится его RTS, хоть и намекнул, что из-за технических особенностей она, скорей всего, обоснуется на Xbox 360, а PS3-релиз произойдет позднее. На вопрос, улучшит ли SupCom классическое для консолей управление в стратегиях, Тейлор ответил многозначительным «Я надеюсь». Кроме того, Крис заявил, что и Space Siege появится на Xbox 360, PS3 и, возможно, Mac.



ОДИН ШУТЕР НА DS ЗА ДРУГИМ

RENEGADE KID

RENEGADE KID ДЕЛАЮТ СОВСЕМ НЕ ДЕТСКИЕ ИГРУШКИ.

Студия Renegade Kid, ответственная за только-только вышедшую Dementium: The Ward для DS, уже объявила, что корпит над следующим проектом. Напомним, что Dementium – это трехмерный шутер с сильным уклоном в сторону survival horror. Новинка от Renegade Kid, Project M, задействует все наработки предшественницы.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Американские владельцы Xbox 360 и PS3 смогут поиграть в Burnout Paradise уже в конце января 2008 года. А европейцам остается терпеливо ждать.

Capcom объявила о разработке новой части action/adventure Monster Hunter на PSP. Monster Hunter 2G, третья часть сериала на хендхэлде от Sony, выйдет в Японии уже в марте следующего года.

В феврале 2008 года на прилавках появится не только обычное издание Devil May Cry 4, но и коллекционный вариант (заметим, и для PS3, и для Xbox 360). В списке бонусов значится DVD с роликами о создании игры, саундтреком и подборкой иллюстраций, жестяная коробка, а также диск с четырьмя эпизодами аниме по DMC.



NINTENDO ЛЮБИТ ВАС

ГОТОВИТСЯ НОВАЯ «ПОЛЕЗНАЯ» ИГРА ДЛЯ DS.

Nintendo всерьез обеспокоилась здоровьем и красотой человечества. Сначала она предложила нам тренировать память и внимательность, затем занялась физкультподготовкой владельцев Wii, а теперь вот даже запустила в Лондоне выставку «Mind, Body, and Console», посвященную «полезным» проектам. На ней, в частности, была показана Face Training для DS. Эта игра, по задумке, должна разорить пластических хирургов и производителей крема против морщин, ведь она развивает мышцы лица по технике мимической йоги. Face Training выйдет в комплекте с камерой, которая отобразит ваше лицо на правом экране, а на левом будут демонстрироваться инструкции к упражнениям (саму DS надо держать боком, как книжку). Упражнения особенной сложностью не отличаются (закрывать глаза под счет, вращать глазами, разминать губы, шевелить ушами), но, как обещается, сохраняют красоту лица. Омолаживаться с Face Training начнем в следующем году.

ТЛЯ ЗАХВАТЫВАЕТ МИР!

БЛАГОДАРЯ ACTION/ADVENTURE INSECTICIDE.

PC и DS вновь оказались в одной лодке. На этот раз две совершенно непохожие платформы объединила Insecticide, гремучая смесь из экшна и головоломок в пропорции ровно пятьдесят на пятьдесят (по уверениям разработчиков). Как сообщает предыстория, человечество до того добаловалось с пестицидами, что жить на голубом шарике без специальных скафандров стало попросту невозможно и люди деградировали до низших приматов. Кто же займет место человека разумного? Люди-крабы? Дельфины? Нет, насекомые! Они приспособились к радиации и химикатам, вымахали до человеческих размеров и теперь правят миром. Мы же берем на себя роль шестилапого детектива Крис Лизт (Chrys Liszt), расследующей убийство на фабрике напитков Нектарола (Always Nectarola!).
В этот раз мы расскажем подробнее о DS-версии Insecticide. В платформенной части нас поджидают арсенал органического оружия и замысловатая архитектура города Трой (City of Troi). Сами понимаете, насекомые – существа своеобразные, так что попрыгать придется порядком. Здоровье восстанавливают банки с прохладной Нектаролой, разбросанные по уровням. Также на улицах Трой можно найти апгрейды вооружения и прочее снаряжение для Крис.
Но action чередуется с классическим квестом в духе point'n'click. За передвижения отвечает крестовина, а оглядеться по сторонам предлагается с помощью стилуса. Объекты и персонажи, с которыми можно взаимодействовать, при этом подсвечиваются.
Графика, кстати, полностью трехмерна и весьма неплоха для DS. Обе версии Insecticide выйдут в начале следующего года.





Ничего себе Mini!
Новинка!
Mini Pringles®
Mini Pringles
Sour Cream & Onion
Сделай самое прикольное фото с Mini Pringles!
Загрузи фото на сайт конкурса!
Выбери приз по своему вкусу! 5 победителей каждую неделю!
Подробности на
www.mini-pringles.ru
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КОНТРОЛЛЕРЫ ПО ВЕСНЕ СЧИТАЮТ

ОНЛАЙНОВЫЕ МАГАЗИНЫ СОВЕТУЮТ ЕВРОПЕЙЦАМ ПОДОЖДАТЬ ДОМАШНИЙ ЗАПУСК DUALSHOCK 3.

Хотя в Японии Nintendo Wii до сих пор продается вдвое успешней, чем PlayStation 3, онлайновые магазины постарались загодя остудить пыл западных геймеров: свободно импортировать поддерживающий вибрацию контроллер DualShock 3 для консоли Sony в первый месяц после релиза (напомним, что он состоялся 11 ноября, когда этот номер был еще в типографии) им вряд ли удастся, а если и удастся, то цена непременно будет завышена (официальная стоимость – 5500 йен, или примерно $47) – слишком маленький тираж у первой партии джойпадов. Американцам и европейцам рекомендуется подождать весны 2008 года, когда устройство официально выйдет в этих регионах, и заодно приблизится дата явления Metal Gear Solid 4 народу.



WII ОБЗАВЕДЕТСЯ ЖЕСТКИМ ДИСКОМ?

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ NINTENDO ОПРОВЕРГАЕТ СЛУХИ.

Вслед за выходом новой версии PS3 и первыми сведениями о Xbox 360 со встроенным HD DVD приводом по Интернету поползли слухи, что Nintendo также не оставит в покое Nintendo Wii: снабдит ее жестким диском, чтобы геймерам было удобнее хранить игры, скачанные при помощи службы WiiWare. «Ничего подобного, – сообщил Эрик Уолтер (Eric Walter), PR-менеджер американского отделения компании. – Вы покупаете игру один раз, и даже если удалите ее с внутренней флэш-памяти консоли (объемом 512 Мбайт. – *Прим. ред*), всегда сможете скачать снова. Большинство проектов для WiiWare «весят» куда меньше, чем 512 Мбайт».



СУДЬБА DEF JAM ПОКА ПОД ВОПРОСОМ

EA ЗАКРЫВАЕТ СТУДИЮ В ЧИКАГО.

Чикагское отделение EA, занимавшееся разработкой сериалов Fight Night и Def Jam, прекращает свое существование. Такое решение было принято руководством компании после того, как выяснилось, что студия начнет приносить прибыль не раньше 2011 года. К закрытию в штате EA Chicago числилось 146 человек – в EA уверяют, что те из них, кто не сможет найти себе работу в других отделениях компании, без поддержки не останутся. Не забыты и геймеры: сериалом Fight Night уже более года занимается канадское отделение. О судьбе Def Jam будет сообщено дополнительно.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Глава студии Team Ninja, Томонобу Итагаки, убежден, что попытки установить рамки допустимого и недопустимого в играх идут индустрии только на пользу. «Конечно, геймерам может показаться, что рейтинговые организации мешают разработчикам творить. Но я никогда не чувствую, что мне пытаются зажать цензурой рот, – сообщил он. – Мы создаем развлекательные проекты. В них не должно быть того, что может сильно расстроить или задеть людей».





40-ГИГАБАЙТНАЯ PS3 ПРИБЫВАЕТ В РОССИЮ

ИТОГИ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ SONY НА «ИГРОМИРЕ».

Мы уже сообщали, что вскоре в Европе и США перестанут торговать PlayStation 3 с жестким диском на 60 Гбайт – когда запасы консолей на складах иссякнут, новых поставок уже не будет. На смену «дорогому» варианту пришел вариант бюджетный: с диском на 40 Гбайт и без обратной совместимости с играми для PS2. И как подтвердила пресс-конференция Sony на «ИгроМире», пьеса с PS3 в России разыграется по схожему сценарию. 40-гигабайтная модель обойдется нам с вами в 15590 рублей взамен 21990 – именно столько составляла цена на комплект Starter Pack (в него входят PlayStation 3 с винчестером на 60 Гбайт, два контроллера Sixaxis и две игры, Resistance: Fall of Man и Motorstorm), который предлагался ранее. К концу года, как заверяют в Sony, на российском рынке будут представлены около 60 проектов для PS3. Не забывает компания и о PS2 с PSP: помимо интересных акций и возможного снижения цен на игры для этих консолей нам обещают свежие локализации. Например, уже готов перевод Pursuit Force: Extreme Justice (PSP).
Библиотека Blu-ray фильмов также будет пополняться: 9 лент до конца года (среди них все три выпуска «Человека-паука», «Лови волну» и т.д.) – скромное обещание по сравнению с американскими списками релизов, но хочется верить, что это – только затравка перед грядущим 2008 годом.

NINTENDO СМОТРИТ В БУДУЩЕЕ



САТОРУ ИВАТА ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ ИНВЕСТОРОВ.

Как скоро на смену DS придет новая портативная консоль от Nintendo, почему компания не стремится сделать все свои приставки многофункциональными и что же это значит – делать что-то «по-нинтендовски»? Инвесторы «большой N» не скупились на вопросы президенту Сатору Ивате после того, как тот подвел итоги первых двух кварталов текущего финансового года. Как выяснилось, преемницы у DS в ближайшее время не будет. Господин Ивата сообщил, что хотя разговоры о новых устройствах заходят сразу же, как очередная разработка поступает в продажу, жизненные циклы приставок раньше оценивались по определенным шаблонам: пять лет для домашних консолей и чуть меньше для портативных. Сейчас же, по его мнению, ситуация складывается совсем иная, и в будущем одно поколение приставок сменит другое лишь тогда, когда инженеры предложат такую концепцию, которая существенно изменит представление людей об играх, а не когда завершится четырехлетний срок. Не собирается Nintendo и уподоблять «двухэкранник» коммуникатору – хотя многие стараются носить при себе как можно меньше «гэджетов», в компании считают, что чем больше возможностей заложено в устройство, тем сложней обычному человеку в нем разобраться и тем меньше шансы, что оно понравится широкой аудитории. А суть «нинтендовского» подхода, как считает Сатору Ивата, в том, чтобы пользователь сумел, к примеру, разобраться в игре и без многостраничного руководства. И еще – чтобы новинка превосходила все ожидания и хотелось воскликнуть: «Ого, вот ведь они в Nintendo умеют удивить!».
Полностью интервью в переводе на английский язык опубликовано на официальном сайте Nintendo (http://www.nintendo.co.jp/ir/en).





ESRB НЕ БУДЕТ МЕНЯТЬ РЕЙТИНГ MANHUNT 2

ТВОРЕНИЕ ROCKSTAR ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ЗА 17.

Менее 24 часов потребовалось хакерам, чтобы вгрызться в код свежевышедшей в Штатах Manhunt 2 для PSP и явить миру якобы вырезанные, а на деле просто скрытые от пользователей сцены насилия и «жестокие картинки», которыми Rockstar пожертвовала, чтобы игра обзавелась более низким возрастным рейтингом и Sony с Nintendo согласились выпустить ее для своих консолей. В ответ на это Патриция Вэнс (Patricia Vance), президент рейтинговой организации ESRB, выступила в защиту нынешней цензорской оценки проекта (Manhunt 2 причислена к категории «M» и предназначается для геймеров старше 17 лет). Как заявила госпожа Вэнс, в отличие от случаев с GTA: San Andreas и The Elder Scrolls IV: Oblivion, Rockstar заранее предупредила цензоров о всей, в том числе и скрытой, «начинке» Manhunt 2. Вдобавок, вырезанные сцены не просто запаролены: чтобы добраться до них, необходимо покопаться в коде игры, да еще и раздобыть ее пиратскую версию. И хотя хакеры подобные штуки проделывают, это еще не основание менять оценку того варианта, который продается в магазинах.

ЖИЛЕТ ДЛЯ ГЕЙМЕРА

ВАМ НЕ ТЕРПИТСЯ ОЩУТИТЬ КАЖДЫЙ ВЫСТРЕЛ В СПИНУ В CALL OF DUTY?

Благодаря специальному жилету от компании TN Games перестрелки в шутерах станут еще реалистичней: обмундирование под красноречивым названием 3rd Space позволит геймерам на себе прочувствовать, каково это – оказаться в эпицентре взрыва или под вражеским огнем. Разумеется, при этом оставаясь в безопасности: все удары имитируются при помощи встроенных в обычный военный жилет пневматических камер, в которых – в зависимости от событий игры – меняется давление. Изначально устройство разрабатывалось в медицинских целях, чтобы расширить возможности удаленного диагностирования пациентов. Впрочем, не исключено, что игровая модель по популярности обставит «лечебную», а жилеты с более мощными компрессорами (и более ощутимой передачей силы удара) в будущем послужат для тренировок в армии и правоохранительных органах. Кроме того, TN Games намерена охватить и более широкую аудиторию геймеров, усовершенствовав новинку так, чтобы она умела имитировать перегрузки и пришлась по вкусу любителям авиа- и гоночных симуляторов.

Так ли хороша задумка компании в действии, мы узнаем еще до конца декабря, когда жилет уже будет вовсю продаваться через сайт TN Games по цене в $189.



Хит-парады

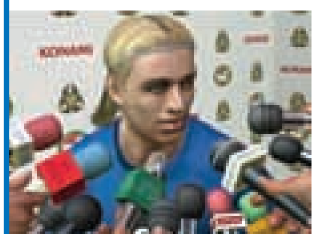
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Англичане, как всегда, в своем репертуаре – вся первая тройка состоит исключительно из футбольных симуляторов. И даже хиты, вроде The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, The Orange Box и Metroid Prime 3, продаются в Великобритании заметно слабее, чем где-либо еще. Небольшой успех Beautiful Katamari в Японии, впрочем, куда более предсказуем: Xbox 360 на родине Кутараги и Миямото до сих пор толком не прижилась. Нынешний японский хит-парад, однако, состоит из игр для консолей от Nintendo лишь чуть более чем наполовину, что достаточно нетипично для последнего времени. На первом же месте – сборник классической литературы на DS-картридже.
The Orange Box в «горячей десятке» «Союза» тоже не объявился – что и понятно, ведь добрый месяц после релиза «Ящик апельсинов» продается исключительно в сетях «Эльдорадо» и «Это». Что не помешало Episode Two отхватить почетное третье место jewel-чарта. Лидерство же – за «Ведьмаком», RPG по мотивам произведений Анджея Сапковского. В хит-парадах консолей нового поколения уверенно лидируют Halo 3 и Heavenly Sword – при безумной ротации остальных игр. Блокбастеры, как-никак.



Conan
ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360

Европейский хит-парад

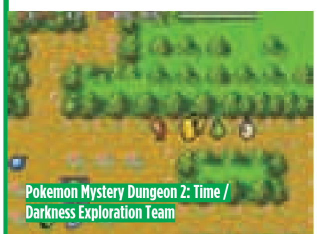




впервые попала	1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
опустилась	2	FIFA 08	Electronic Arts
впервые попала	3	Football Manager 2008	Sega
впервые попала	4	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo
опустилась	5	Ratatouille	THQ
впервые попала	6	The Orange Box	Electronic Arts
впервые попала	7	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo
опустилась	8	Halo 3	Microsoft
впервые попала	9	High School Musical: Makin' the Cut!	Disney
поднялась	10	Cooking Mama	505 Games

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии



Pokemon Mystery Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team



впервые попала	1	DS Literature Collection	Nintendo	DS
поднялась	2	Pokemon Mystery Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team	Nintendo	DS
впервые попала	3	Seaman 2	Sega	PS2
не изменилась	4	Gundam Battle Chronicle	Namco Bandai	PSP
опустилась	5	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Namco Bandai	PS2
впервые попала	6	Winners Circle	Genki	DS
впервые попала	7	Beautiful Katamari	Namco Bandai	X360
опустилась	8	Nishimura Kyoutarou Suspense: Trap of Murderous Intent	Tecmo	DS
впервые попала	9	Kanji Quiz 2 DS	Rocket Company	DS
поднялась	10	Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

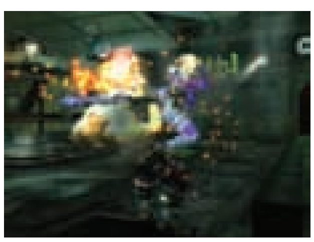
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2 (GamePark)





поднялась	1	Tekken 5
поднялась	2	Gran Turismo 4
опустилась	3	Killzone (русская версия)
поднялась	4	Pro Evolution Soccer 6
поднялась	5	Call of Duty 3
поднялась	6	Black
опустилась	7	God of War II (русская версия)
опустилась	8	God of War
поднялась	9	Need for Speed: Most Wanted
опустилась	10	Ледниковый период 2: Глобальное потепление

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

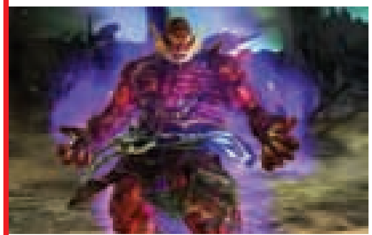
PSP (GamePark)



не изменилась	1	Tekken: Dark Resurrection
не изменилась	2	Рататуй
поднялась	3	FIFA 08
не изменилась	4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
поднялась	5	Killzone: Освобождение
опустилась	6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
опустилась	7	Loco Roco (русская версия)
поднялась	8	Call of Duty: Roads to Victory
опустилась	9	Пираты Карибского моря: На краю света
впервые попала	10	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

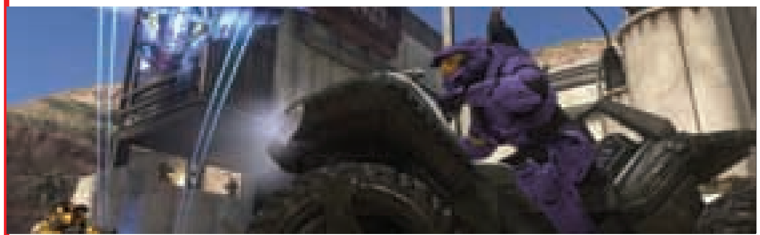
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



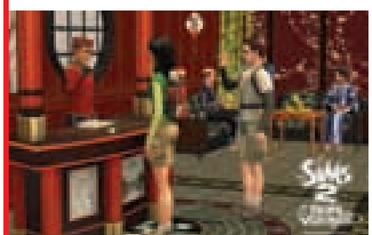

1. Tekken 5
2. Gran Turismo 4
3. God of War
4. Killzone
5. God of War 2
6. Гарри Поттер и Орден Феникса
7. Need for Speed: Most Wanted
8. FIFA 07
9. Transformers: The Game
10. Black

Xbox 360



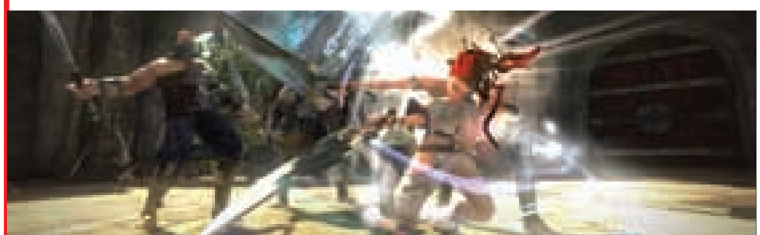
1. Halo 3
2. Medal of Honor Airborne
3. BioShock Steelbook Edition
4. Juiced 2: Hot Import Nights
5. Fight Night Round 3
6. Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
7. Gears of War
8. Pro Evolution Soccer 2008
9. Conan
10. Forza Motorsport 2

PC (Box)



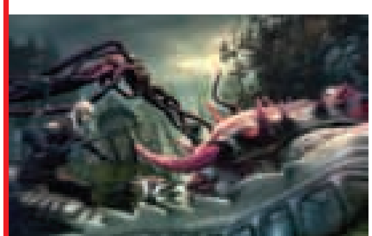
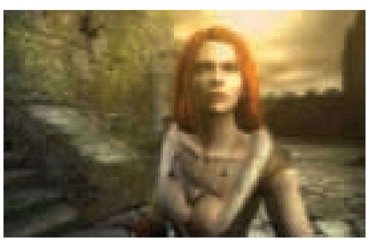

1. The Sims 2: Путешествия
2. Ведьмак (подарочное издание)
3. Medal of Honor Airborne
4. World in Conflict (русская версия)
5. The Sims 2: Истории о питомцах
6. World of Warcraft
7. World of Warcraft: The Burning Crusade
8. The Sims 2 (русская версия)
9. Medieval 2: Total War Kingdoms
10. The Sims 2: Времена года

PS3



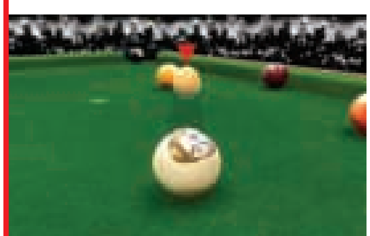
1. Heavenly Sword
2. Conan
3. Sega Rally
4. Folklore
5. Warhawk
6. Ninja Gaiden Sigma
7. Pro Evolution Soccer 2008
8. Stuntman Ignition
9. Virtua Fighter 5
10. Call of Duty 3

PC (Jewel)

1. Ведьмак
2. Heroes of Might and Magic 5. Повелители орды
3. Half-Life 2: Episode Two
4. Трудно быть богом
5. BioShock
6. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
7. Enemy Territory: Quake Wars
8. Need for Russia: Сделано в СССР
9. Stranglehold
10. XIII век: Слава или смерть

Nintendo (DS и Wii)




1	Wii Play	Wii
2	New Super Mario Bros.	DS
3	Spider-Man 3	DS
4	Shrek the Third	DS
5	Пираты Карибского моря. На краю света	DS
6	Transformers: The Game	Wii
7	Рататуй	DS
8	Rayman Raving Rabbids	Wii
9	Hamsterz	DS
10	WarioWare: Smooth Moves	Wii

PSP

1. Grand Theft Auto: Vice City Stories
2. Tekken: Dark Resurrection
3. Гарри Поттер и Орден Феникса
4. Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
5. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
6. Worms: Открытая война 2
7. Рататуй
8. Transformers
9. Sega Rally
10. Shrek the Third

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



UNREAL TOURNAMENT

ЗДРАВСТВУЙТЕ, С ВАМИ ОБЗОР UNREAL TOURNAMENT III И ЕГО АВТОР ПОЛОСАТЫЙ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.first-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Midway Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Epic Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 32
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** http://unrealtournament3.com

Автор:
Роман «Polosatiy» Тарасенко
tarasenko@gameland.ru



Недальновидность искусственного интеллекта четко прослеживается в типах игры наподобие Capture the Flag.

Представьте, вы всю жизнь ездите на «Бентли», и вот концерн-производитель выпускает свежую версию шикарного автомобиля. И если для владельца «Жигулей» это сошедшая с неба машина будущего, то давний обладатель может даже и не заметить, что в очередной раз придумали и внедрили конструкторы. Автор данной статьи знаком с сериалом Unreal Tournament с первой части, но понять, чем разработчики занимались более трех лет после выхода UT2004, помимо создания нового движка, он не сумел. С одной стороны, шутер от Epic заслуживает высокой оценки – при первом знакомстве придраться к проекту очень непросто. Однако при более глубоком рассмотрении выясняется, что перед нами, скорее, сборник лучшего из предыдущих частей, чем прорыв в жанре. Но обо всем по порядку.
Промотав бессчетное число промо-роликов, мы добираемся



до заведения учетной записи. Похоже, скоро придется прерываться на рекламную паузу во время загрузки уровня или отстрела монстров. Меню пало жертвой мультиплатформенности – удобный интерфейс остался в далеком прошлом. Итак, создаем личный аккаунт, который нужен для получения статистики боев и для общения с друзьями в онлайне без выхода из игры (для тех же, кто до сих пор сидит без Интернета, существует offline-режим). Затем попадаем на экран выбора типа сражения, где, раз уж обещали соблюдать порядок, выбираем верхний пункт «Кампания».

А вот и сюжет, ведь мы его ждали!

В оригинальном UT весь сюжет заканчивался на вступительном ролике, но тогда заруба с ботами вместо одиночного режима смотрелась свежо. То было восемь лет назад, однако боты встречали нас и в UT2003, и в UT2004, и, вы угадали, в третьем Tournament. Видеокарты с объемом памяти ниже 256 Мбайт нынче приравниваются к отстою, а отсутствие фабулы – якобы нормально? Мы бы не стали заострять на этом внимание, ведь речь идет о сетевом шутере, но на официальном сайте обещаны, цитирую, «более глубокий и насыщенный синглплеер» и «запоминающиеся персонажи». Но если у уровней нет конца, а есть лишь цель набрать определенное количество фрагов (или флагов, кому как нравится), то и разницы между «Кампанией» и «Сразу в бой» нет: в первом случае мы наслаждаемся роликами, а во втором – можем самостоятельно настроить параметры матча. Пару слов про сингл все же скажем. Во вселенной опять неспокойно. Расы с труднопроизносимыми названиями неустанно досаждают землянам. Сначала мы переживаем вторжение врагов, похожих на зверюг из фильма «Пятый элемент», от лица какого-то бедолаги.

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Великолепная графика и спецэффекты, большое количество уровней, интересные образцы техники, захватывающий режим Warfare, мощный инструментарий.

МИНУСЫ
Хваленый сингл – только для галочки, карты в командных режимах несбалансированны, снова исчез Assault, боты берут нечеловеческой меткостью, а не мозгами.

РЕЗЮМЕ
Сборник всего лучшего из предыдущих частей на движке нового поколения. Но хотелось бы обновления не только графики.



Встав на ховерборд и используя альтернативную стрельбу, вы сможете «прицепляться» к наземному транспорту.

Made in Russia

Отдельно стоит отметить, что российский релиз Unreal Tournament III, благодаря усилиям компании ND Games, поступил в продажу одновременно с остальными. Работа над адаптированной версией была проделана колоссальная. Перед тем как перевести сотни устоявшихся английских фраз, локализаторы потратили несколько месяцев на консультации с геймерами. В озвучке же участвовали профессиональные актеры, а кастинг для каждого из восемнадцати персонажей подразумевал выбор из 2-5 человек. В конце результат предоставили Epic, и только после их утвердительной отмашки все облегченно вздохнули. Причем, в отличие от других языков, в отечественном варианте, в зависимости от местонахождения персонажа и его расстояния до камеры, звук обрабатывается по-разному. Наконец, шрифты в игре не просто кириллические, похожие на зарубежный оригинал, а обладают собственным дизайном. После сотен часов, проведенных за предыдущими частями UT, слышать понятную речь даже слегка непривычно, но уже через десять минут она воспринимается как родная.



Линкган позволяет чинить дружественную технику.


Неповоротливость «Темнохода» с лихвой компенсируется огромной огневой мощью.

Старый добрый Onslaught

Если Vehicle CTF – скорее диковинка, чем тщательно проработанный игровой режим, то Onslaught еще со времен Unreal Tournament 2004 приобрел армию поклонников. И, к счастью, несмотря на смену названия на Warfare, он остался почти без изменений. Суть его довольно проста – игроки, распределенные на две команды, должны захватывать контрольные точки на уровне, а в конце – уничтожить штаб противника. Преодолевать же немалые расстояния бескрайних уровней позволяет различная техника, представленная танками, джипами и всевозможными летательными аппаратами. В UTIII, помимо упомянутого ховерборда, появились: мобильная ракетная установка «Хеллфайер», позволяющая обстреливать вражеские укрепления из-за холмов и укрытий, «Цикада», с помощью которой производится бомбардировка с воздуха, а также бронетранспортер «Паладин», способный генерировать защитное поле. Каждая подвластная контрольная точка открывает доступ к новому вооружению и транспорту, а без контроля территории главную базу атаковать нельзя. Необходимо помнить, что энергосфера, еще одна новинка UTIII, мгновенно осуществляет захват нужной точки.

Затем камера переключается на – внимание! – главного героя! Забудьте про немого Гордона Фримена или еще более безликого морпеха из Doom. Шахтер по прозвищу Рипер с одинаковым успехом мог быть и рыбаком, и мясником. Странно, почему его программистом не сделали. Сидел бы, возился за компьютером, да выходил бы в перерыве на обед, чтобы уничтожить дюжину неприятелей. По ходу действия в сюжет оказываются замешанными сестра рудокопа и другие персонажи, но погружаться в эту, безусловно, душераздирающую историю, суть которой кровная месть, как-то не хочется. А вот насладиться визуальным качеством заставок – это пожалуйста. Здесь есть на что поглядеть. Графика – почти на уровне кино, а как интересно, когда со стороны показывают в действии пушки из игры. Правда, осталось загадкой, из чего слепили Рипера, если при попадании ракеты он теряет сознание, а не разлетается на куски. Конечно, мы не особо и верили в громкие фразы про полноценную сюжетную линию. И окончательно разуверились, когда сестра (она же – медсестра) вместо предложения изведать непознанное вызвала нас на... банальную дуэль. Последующие пять миссий заключались в таком же безвкусном мочилове на счет, сдабриваемом внедрением техники и засорением мозга ненужными терминами наподобие энергосферы и охлаждающей жидкости. Но никак не увлекательным геймплеем.

Загубленное детство

Во многом успех Unreal Tournament 99 обеспечил отличный арсенал. Он не был лучше, чем в Quake III, но он был другим, и вокруг ASMD или Bio Rifle dj целые фанатские объединения. К сожалению, в течение восьми последних лет пушки то выкидывались из игры, то снова возвращались (как Sniper Rifle), также неоднократно менялся урон. Мы обожаем UT за уникальность оружия, но с каждой частью расстаемся со смелыми задумками разработчиков. В результате в UTIII имеется набор пушек из UT2004, минус



«Паладин» генерирует энергетическое поле, которое защищает от фронтальных попаданий.

Lightning Gun и Shield Gun. И ни одной новинки! Зато с помощью отбойного молотка можно выбивать из противника броню и артефакты. Когда тот уснет, наверное.

Броуновская суматоха в умах дизайнеров

По старой традиции, дизайнеры снова дарят нам набор безупречно исполненных графически, но абсолютно не связанных единым стилем уровней. Да, все они отлично нарисованы, но после двух часов беспрерывных сражений в голове не остается ничего, кроме россыпи ярких текстур. Римейки же арен из предыдущих частей порядком надоели. Последний камень летит в доступные игровые режимы. Создатели всегда старались придумать что-то новенькое и потчевали нас всевозможными Assault, Bombing Run, Domination, Invasion... Но нынче список крайне скуден – мы видим традиционные Deathmatch, Duel, CTF, Warfare (переименованный Onslaught) и Vehilce CTF. В двух последних используется разнообразная техника, и здесь «эпики» постарались на славу, выдав почти десяток шагающих, ездящих и летающих средств передвижения, и каждое с изюминкой. Гигантский «Темноход» испепеляет оппонентов мощнейшим лазером, «Падальщик» превращается в крушащий все на пути шар, а «Белладонна» дает почувствовать себя пилотом истребителя Stealth за счет маскировочного поля. Наконец,



Подобных красивых мест в игре предостаточно, но, как правило, они являются лишь пустой декорацией.



Уж больно эта картина напоминает Half-Life 2.



Арена Deimos, как и многие другие, перекочевала в UTIII из предыдущих частей шутера.

Арсенал

Вместо хлипкого автомата из двух предыдущих частей в игру вернулся Enforcer образца UT99, обладающий неплохим уроном (20 хитпойнтов) и средней скорострельностью. Альтернативный режим, в котором из дула вылетают сразу три пули, эффективен только вблизи.

Bio Rifle, «выплевывающая» убийственную кислотную массу, осталась прежней, разве что заряд теперь работает как мина замедленного действия, взрываясь гораздо позже.

Shock Rifle – культовая пушка еще со времен первой Unreal Tournament. Вы можете или мгновенно поразить врага лучом, или попытаться попасть в него медленно летящим шаром. Второй режим сам по себе менее распространенный, но если шар сбить лучом, произойдет мощнейший взрыв, в эпицентре которого не выживет даже игрок с полным комплектом брони.

Link Gun, наследник Pulse Gun, в новом UT стал еще более опасным. Сгустки плазмы достигают цели еще быстрее, а луч в альтернативном режиме «сжигает» противника за 2-3 секунды. Кроме того, Link Gun отлично зарекомендовал себя в командных режимах – он позволяет чинить технику и контрольные точки, а также имеет крайне необычную функцию. Члены одной команды могут «сливать» лучи вместе, существенно повышая повреждение.

Stinger Minigun по-прежнему является наиболее востребованным оружием, как по урону, так и по скорострельности. Теперь еще и кучность попаданий улучшилась.

Flack Cannon – помесь дробовика с гранатометом. Шрапнель теперь при удачном попадании снимает до 200 хитпойнтов, а вот снаряды стали несколько заторможенные.

Суть Rocket Launcher и Sniper Rifle, думаем, описывать смысла нет. Из ракетницы по-прежнему можно выпускать несколько снарядов одновременно: при одинарном нажатии первой клавиши мыши во время накапливания ракеты полетят единой гроздью, а при двойном клике – превратятся в гранаты.

А «снайперка» при метком выстреле в голову отнимает 140 хитпойнтов вместо стандартных 70.

Наконец, Redeemer, запрещенный на турнирах, вызывает небольшой по зоне поражения, но крайне разрушительный ядерный взрыв, а Longbow AVRiL хорош против воздушной и наземной техники.

добрую половину времени играющий проводит на ховерборде – парящей над землей доске. Чудо-приспособление, позаимствованное из фильма «Назад в Будущее 2», позволяет быстро добраться до неприятельской базы, сцапать вожделенный флаг и вернуться обратно. Главное, не забыть перед подбором любого предмета спрыгивать с доски (а еще в полете нельзя стрелять). Получается, что перед каждой атакой у нас имеется куча вариантов удивить соперника, но... не все так позитивно. Когда на какой-нибудь просторной территории кабиной к кабине сталкиваются хотя бы четыре робота, начинается абсолютный и неконтролируемый хаос. Разобрать, откуда по тебе палят, нереально. После пяти минут впечатление складывается такое, будто обе команды состоят из камикадзе, а в DVD-приводе находится диск с Alien Shooter 2. Обоюдные смерти происходят ежесекундно, встроенная система приказов ситуацию не спасает, самому же пробраться на вражескую базу удается лишь по причине полного отсутствия мозгов у ботов. Причем, чуть повышаешь уровень сложности – сам гибнешь на каждом шагу. Умнее искусственный интеллект никак не становится, но меткость приобретает запредельную. Кроме того, на большинстве карт маршруты между базами пролегают на открытом пространстве, где укрыться невозможно, а аптечки на них – такая же редкость, как кошка с двумя хвостами. Чувствуем, матч заядлых киберспортсменов будет напоминать футбол без ворот – ноги ломают, а гол забить нельзя.

Быть или не быть

После прочтения статьи у вас может возникнуть желание вовсе не пробовать новинку. Однако решать сгоряча не советуем.

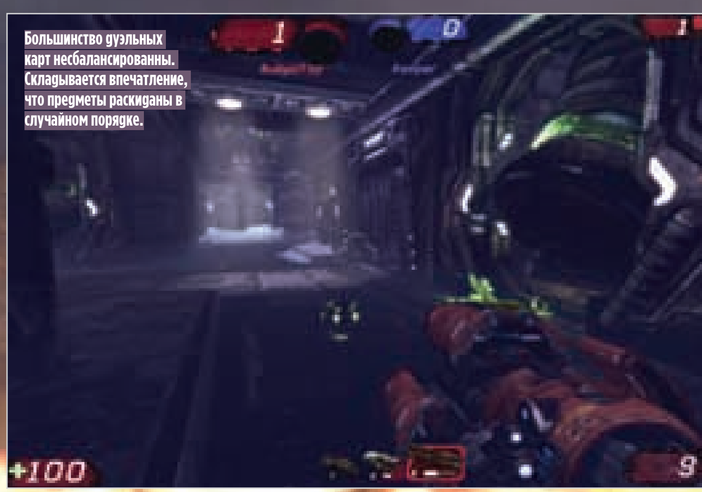




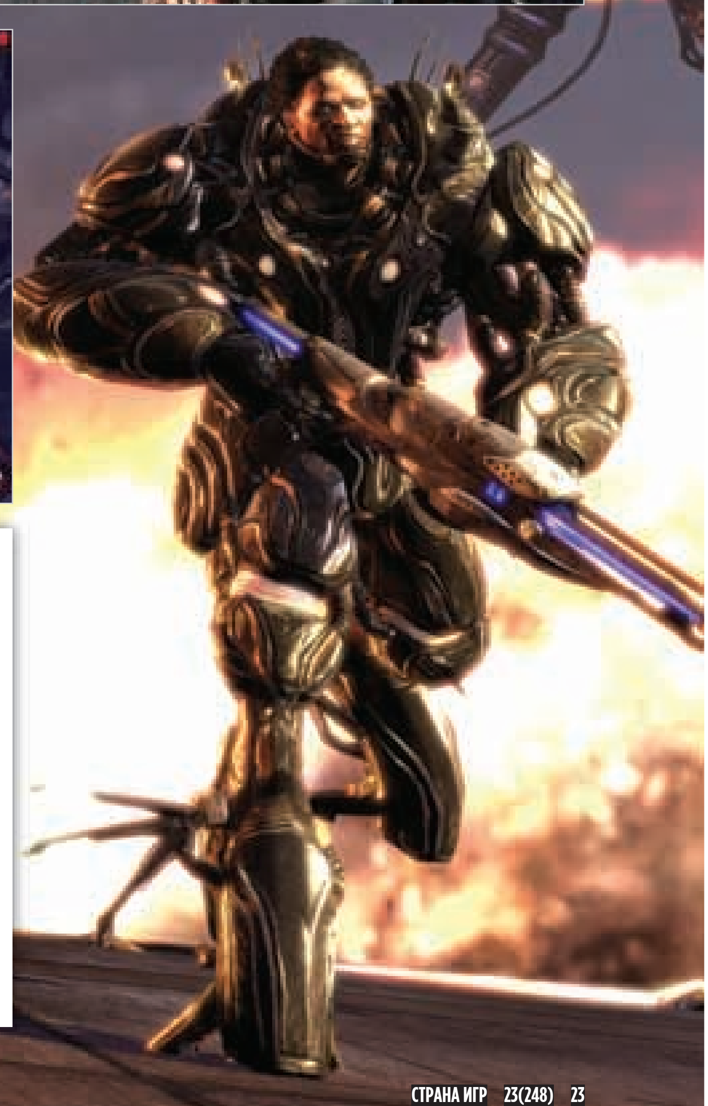
Ключевой артефакт в игре – «Усилитель урона», повышающий мощь любого оружия в два раза.

СЕКРЕТ!

С первой части Unreal Tournament разработчики предлагали игроку уникальную для жанра модель передвижения, не изменив принципам и на этот раз. Бег осуществляется посредством так называемого Dodge Jump'а, который выполняется двойным нажатием одной из клавиш движения. То есть, при нажатии два раза вправо персонаж произведет скачок вбок. Для быстрого перемещения по уровню вам придется освоить диагональный Dodge Jump – вы смотрите немного левее или правее от выбранного направления, а в момент маневра поворачиваете голову в ту сторону. «Доджиться» можно и от стен – это поможет вам двигаться еще быстрее. Другая подсказка – во время поднятия на лифте в конце пути подпрыгните. Так вы получите дополнительное ускорение и подлетите на некоторую высоту.



Большинство дуэльных карт несбалансированны. Складывается впечатление, что предметы раскиданы в случайном порядке.



Во-первых, мы смотрим на игру взглядом бывалых спортсменов, имеющих за плечами тысячи набранных в UT (и не только) фрагов. Человеку неопытному UTIII обязательно понравится. Про одну только графику можно рассказывать часами. При этом, к чести разработчиков, для наслаждения красотами не нужен компьютер за несколько тысяч долларов – все очень шустро работает и на конфигурации двухлетней давности. Не говоря уж о PlayStation 3 (на ней, правда, скорость перемещения ботов и игрока замедлена, потому что иначе с геймпадом целиться было бы невозможно). На Xbox 360, как вы наверное знаете, игра выйдет во втором квартале 2008 года.

Движок Unreal Engine 3 обладает поистине безграничным потенциалом, и количество полигонов на квадратный метр скоро будет исчисляться миллионами, а удобный и мощный инструментарий наверняка даст жизнь не одному десятку интересных модов. Даешь Infiltration 3.0! Идея расширить аудиторию за счет владельцев консолей нового поколения хоть и правильна с точки зрения бизнеса, но приводит к отсутствию сколько-нибудь значимых новшеств. Быть может, геймерам больше ничего и не надо – на «ИгроМире» уже с успехом прошел турнир (между прочим, первый в мире), и понятно, что игра станет серьезной киберспортивной дисциплиной. Для чего экзотические режимы, в общем-то, и не нужны. А вот возможность нарядить весь клан в собственноручно изготовленные в 3D-пакете шлемы – только приветствуется. Так что не слушайте бурчание «стариков», попробуйте демоверсию и решайте сами для себя. Как, впрочем, и следует поступать всегда. И не только с играми. СИ

Майкл Кэппс

(Epic Games)



57-й павильон ВВЦ гудел потревоженным ульем уже вторые сутки. Стенд в виде гладиаторской арены с яркими флагами Unreal Tournament 3 (здесь и далее просто UT3) и крупными пластиковыми каплями крови по краям трещал под натиском изнывающих от экшн-жажды посетителей. Каждому не терпелось занять место перед монитором и увидеть наконец игру вживую. Ловко избежав участи быть раздавленными оголтелыми фанатами, мы вошли в закрытую комнату с парой удобных диванов и огромным плазменным телевизором, стоящим прямо на полу. Майкл Кэппс (Michael Capps), президент всемирно известной Epic Games, обладатель элегантной бороды с проседью и просто отличный собеседник, встретил нас одной из своих фирменных улыбок. Рядом с этим человеком невозможно не улыбаться!

Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

? Добрый день, Майк! Примите наши искренние поздравления! UT3 наконец самостоятельно ходит и произносит «мама». Расскажите, пожалуйста, о самых запомнившихся моментах, их ведь наверняка было немало за время разработки? Что было самым сложным? Чем вы особенно гордитесь?

(несколько мечтательно, глядя в сторону) О, мы работаем с Unreal уже почти десять лет. Начало сериалу было положено еще в 1998 году, и вы видите, он не собирается покидать игровую сцену. Если вы посмотрите (конечно посмотрим, Майк, у нас этому посвящена тема номера! – Прим. ред.), это была очень интересная эволюция, хотя, если быть честным, во времена первого UT меня еще не было в Epic. Что было сложным? Лицо сериала давно сформировалось, и это было своего рода вызовом для нас – не разочаровать поклонников, вы ведь знаете, кое-кто до сих пор продолжает играть в старые версии! При этом мы должны были ориентироваться и на совершенно новую аудиторию. Попытка добавить в игру технику и режим Onslaught не увенчалась особенным успехом – люди по-прежнему предпочитали Deathmatch и Capture the Flag. А значит, мы должны были сосредоточиться на них, обновив модели игроков, оружия, переделав графику, но оставив нетронутым баланс. Человек, впервые увидевший UT3, должен сесть за компьютер и начать играть, при этом киберспортсмены тоже должны чувствовать себя как дома. Другими словами, мы работали на два фронта одновременно: для тех, кому нравится глянцевая картинка и тех, кому важен процесс, хардкорных игроков. Кстати, вот Gears of War была изначально ориентирована на казуальную аудиторию и имела при этом огромный успех.

? Да, мы ее обожаем!

Спасибо! Я тоже, кстати. Так вот, делать его было намного проще, а в текущей работе перед нами стояла сложнейшая задача – угодить всем. Хардкорных игроков не так много, но их сообщества, как правило, самые громкие, самые активные. Они любят форумы и всяческие онлайновые обсуждения.

? Не представляете, как нам это знакомо! Однако вернемся мысленно в 1998 год. Тогда вы могли предвидеть все это? Мировую славу, огромное количество игр на движках от Epic?

Я, увы, тогда не работал с Epic. Но я надеюсь, именно об этом тогда мечтали создатели игры. Конечно, первая часть была не такой совершенной, что-то делалось впервые, какие-то вещи казались тогда спорными. Сейчас этот путь позади, и, мне кажется, работа над сериалом стала несколько легче. И потом, игры можно делать для того чтобы разбогатеть, а можно получать от их создания удовольствие. И нам действительно нравится то, что многие люди с удовольствием играют в UT.

? Но игра стала выглядеть совершенно по-новому! Расскажите немного о движке.

Движок UT3 был для нас самым большим изменением. И самой затратной частью проекта, как в плане денег, так и сил. У нас работают лучшие программисты, и представьте, на модель одного только персонажа уходили недели.

? Недели!?

Точно. Помимо этого, программисты создавали специальные библиотеки инструментов для художников и аниматоров. Например, для GoW был придуман особый редактор, где визуально отображались все необходимые элементы. Там можно создавать уровни, словно из кубиков. Это уже делают не программисты, конечно. С помощью этих инструментов дизайнеры просто расставляли мебель, стены, двери...

? Да, да – бессмертное «Маркус! Дверь закрыта!»

«Взорви ее!» Когда я впервые увидел создание уровней GoW, мне показалось это невероятным. Пресса потом хвалила графику и дизайн игры, а ведь для нас это было довольно просто – возьми и расставь. Все, конечно, благодаря программистам. Кстати, мы уже смотрим в будущее, работаем над движком Unreal 4. Очевидно, он прекрасно подружится с консолями следующего поколения. Поколение некст-некст, вы понимаете (смеется). Основная идея для будущих разработок – многопроцессорность. Представьте, много-много процессоров, и все работают лишь на то, чтобы усладить ваше зрение, слух.

? К вопросу о консолях: как отличаются приставочные и PC-версии игры?

Это большой секрет! Но у нас есть всего одна кнопка, которая переводит движок UT в понятный Xbox 360 или PlayStation 3 формат.

? Большая красная кнопка?

Именно. Нет-нет, не ТА красная кнопка. Вот эта. Версии очень-очень похожи. Почти идентичны. Единственная серьезная разница – это управление. И, наверное, скорость происходящего на экране. Именно поэтому PC и приставки не могут быть объединены для одной многопользовательской битвы. На PlayStation 3, например, мы специально замедляли какие-то вещи, чтобы игрок мог комфортно целиться. Но геймплей совершенно одинаковый.

? Хорошо. Что вы думаете о творчестве фанатов. Вы поощряете игроков, которые сами разрабатывают дополнительный контент?

Конечно, это очень важно. Все утилиты, необходимые для комфортного картостроения, мы выпускаем вместе с игрой. У нас очень сильное коммьюнити, они всегда очень серьезно подходят к вопросу изготовления карт. Возможно, мы подумаем о своеобразном конкурсе, большом конкурсе карт в будущем. Это полезно и для нас – некоторые дизайнеры Epic пришли именно из коммьюнити. Мы регулярно отсматриваем работы в Интернете и отбираем лучшие.

? Ну а на будущее какие планы? Кстати, вы не собираетесь организовать пару чемпионатов по UT3?

Эй, ребята! Мы только что закончили версию для PS3! Только что сошла со стапелей UT3 для PC. Дайте нам немного передохнуть, и мы непременно вас порадуем новой разработкой. Отдыхайте, играйте, сейчас столько отличных вещей вышло.

Вообще мы сами не занимаемся проведением чемпионатов, однако уже общаемся с несколькими известными организациями. И да – первый турнир состоялся здесь, на «Игромире 2007».

? Хорошо, Майк. Давайте взглянем чуть шире на тему нашей беседы. На какой из существующих платформ вы бы сделали игру своей мечты?

Знаете, рынок телефонов сейчас очень быстро развивается... Гм... Очень сложный вопрос, но это здорово! Обычно меня спрашивают о преимуществах новой винтовки в UT. Мне нравится, что наши игры выходят на всех платформах. Все их могут попробовать, никто не останется в стороне. И везде есть свои маленькие особенности. Лично я обожаю Xbox 360 за его «достижения». Я часто играю ради них, правда. Даже спустя годы можно взять уже пройденную игру и начать открывать новые награды. Я скажу, как бы я поступил: я бы сделал игру для Wii. Потому что мои родители играют в Wii и я вместе с ними. В последний раз это случалось в 1980 году. Тогда это была, кажется, «Атари».

? И что вы больше всего цените в играх? В какую сторону им нужно меняться? Какими они будут в будущем?

Я считаю, что самое важное в хорошей игре – это пропорции. Единство. Его очень трудно достичь. Если вы играете в GoW пять минут, вы привыкаете к ней. Вы точно знаете, что это за игра. Вы можете назвать ее и глядя на уровень с подземельями, и рассматривая перестрелку в особняке. Вы никогда не ткнете пальцем во что-то и не спросите «зачем это здесь». Голоса, музыка, звуки, окружение – все гармонично. Bioshock, кстати, являет собой отличный пример единой игровой вселенной. Portal – гениальная игра. Рынок сейчас наполнен прекрасными проектами, в которые действительно интересно играть. В будущем... понятно, что все игры будут выходить на движке Unreal (смеется). Нет, если серьезно, лицензирование готовых движков – отличная штука. Она позволяет сосредоточиться на игре, а не на расчете очередной технологии шейдеров. Это хорошо для конечного пользователя.

? Разработчики не станут отвлекаться от творчества... Прекрасно. Ладно, последний вопрос: мы можем надеяться на то, что когда-нибудь увидим две ваши игровые вселенные, GoW и UT вместе? В одной игре.

Вместе? Как какой-нибудь Mortal Kombat? Вы же знаете, что мы для развлечения делали Mortal Kombat с персонажами UT.

? Ну да. Или гонки с Маркусом.

«Маркус Карт Рейсинг»! Отличная идея. Если честно, мы не думали об этом. Хотелось бы сохранить две вселенные отдельно друг от друга. Они направлены на разные аудитории, нравятся разным людям. Но это неожиданная идея, мы подумаем о ней и обязательно сообщим вам о результатах, вы же ее предложили. Обещаем, у вас будут права на эксклюзивный материал.

Наш диктофон еще включен, Майк, никаких потом отговорок! И спасибо за беседу. СИ



Я бы сделал игру для Wii. Потому что мои родители играют в Wii и я вместе с ними. В последний раз это случалось в 1980 году. Тогда это была, кажется, «Атари».



Вселенная Unreal

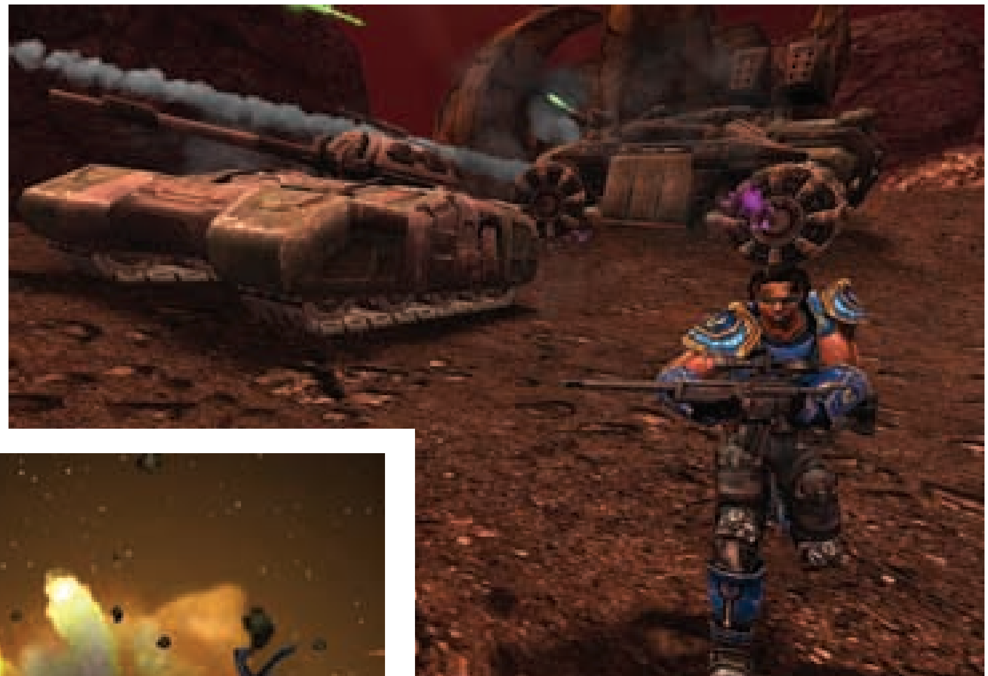
Семь компьютерных и пять консольных игр, миллионы поклонников по всему миру – Unreal был и остается одним из самых успешных и популярных игровых сериалов. Далекое космическое путешествие растянулось почти на десять лет, и нет никаких сомнений – продолжения будут. Вселенная Unreal бесконечна, как и все настоящие вселенные.

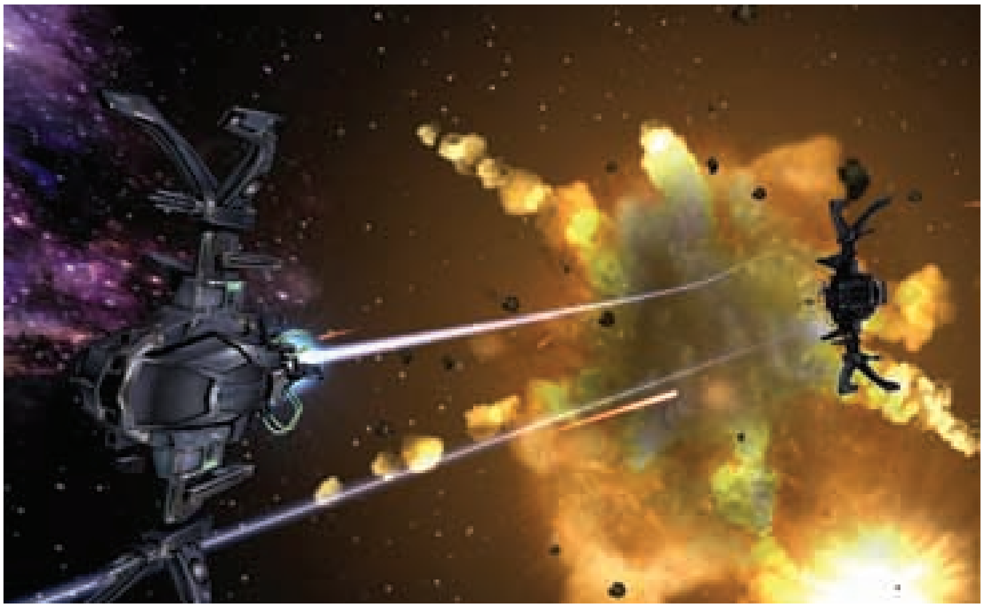




Автор:
Алексей «rxla» Копцев
rxla@mail.ru







История эта началась еще в прошлом веке. 30 мая 1998 года состоялась премьера нового, революционного шутера от мало кому тогда известной студии Epic Megagames. Коробку с диском украшала претенциозная надпись Unreal: «нереальный, фантастический» и, одновременно, «фальшивый». Не самый лестный эпитет, верно?

На тот момент фирма выпустила несколько платформеров (в том числе о приключениях зеленого кролика Jazz Jackrabbit) и робофайтинг One Must Fall: 2097. Никто и не предполагал, насколько обширны планы у «эпических мегагеймеров». Авторы бросили вызов самому Кармаку с Ромеро. За три года до вышеупомянутого релиза в секретных лабораториях Epic Megagames началась разработка игрового движка под кодовым названием Unreal Engine. С помощью этого инструмента можно было конструировать невероятные и прекрасные виртуальные миры. На смену инфернальному дизайну от id Software пришли цветные туманы, волшебная иллюминация и нездешние инопланетные пейзажи. Название Unreal подошло как нельзя лучше. Не суррогат, но иная реальность!

Истосковавшиеся по космической фантастике геймеры получили увлекательный «межпланетный» сюжет. Тюремный звездолет Vortex Rikers совершил вынужденную посадку на планете На Пали. Местные жители, четверорукие нали, оказались крайне миролюбивыми существами. Другое дело – их хозяева, злобные скаар. Эти твари проникли в упавший корабль и убили всех арестантов. За исключением главного героя, заключенного под номером 849. Он сумел бежать, но что может сделать безоружный человек против орды пришельцев? Оказывается – очень многое. Например, проникнуть на базу захватчиков и уничтожить их поголовно. Необходимое примечание: в статьях перед выходом Unreal говорилось о том, что 849 – женщина, но в самой игре пол героя нигде не указывается.

Прежде чем отправляться восвояси с планеты, отчаянный наш каторжанин мог ознакомиться со здешними красотами и достопримечательностями. Посетить Небесный град, взобраться на Солнечный Шпиль, прогуляться по вражеским территориям или попробовать себя в роли мессии. Наивные аборигены искренне уверовали в его божественную природу. Не только стрельба и смертоубийство – игрок занимался расследованием природы местного феномена, минерала таридия, как-то связанного со сверхсильным гравитационным полем планеты. Той ловушкой, в которую и угодила земная посудина с зеками. В поисках ответов наш естествоиспытатель обследовал шахты Рраджигара, храм водной богини Шизры и Арену Тьмы – место ритуальных жертвоприношений. Сражался со скаар и жутким Титаном, первым и самым простым боссом. Прочие оппоненты оказались куда опаснее. Вроде крылатого Варлорда с ракетной установкой или Королевы скаар, ловко

В статьях перед выходом Unreal говорилось о том, что 849 – женщина, но в самой игре пол героя нигде не указывается.

Нереальная технология

Все игры, созданные с применением технологии от Epic Games, игрового движка The Unreal Engine, сразу и не перечислишь. Достаточно вспомнить такие хиты, как Deus Ex, Thief: Deadly Shadows, сериалы Tom Clancy's Splinter Cell и Brothers in Arms, Gears of War, Bioshock, чтобы понять, насколько он универсален.

И это не только трехмерные шутеры, но и онлайновые ролевые игры, вроде Lineage II и Vanguard: Saga of Heroes.

Unreal Engine используется практически на всех игровых платформах (Dreamcast, Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3 и Wii) и операционных системах (Microsoft Windows, Linux, Mac OS и Mac OS X). С помощью языка UnrealScript можно быстро соорудить новый уровень или игровой мод. Не требуется никаких особых навыков, чтобы освоить эту науку.

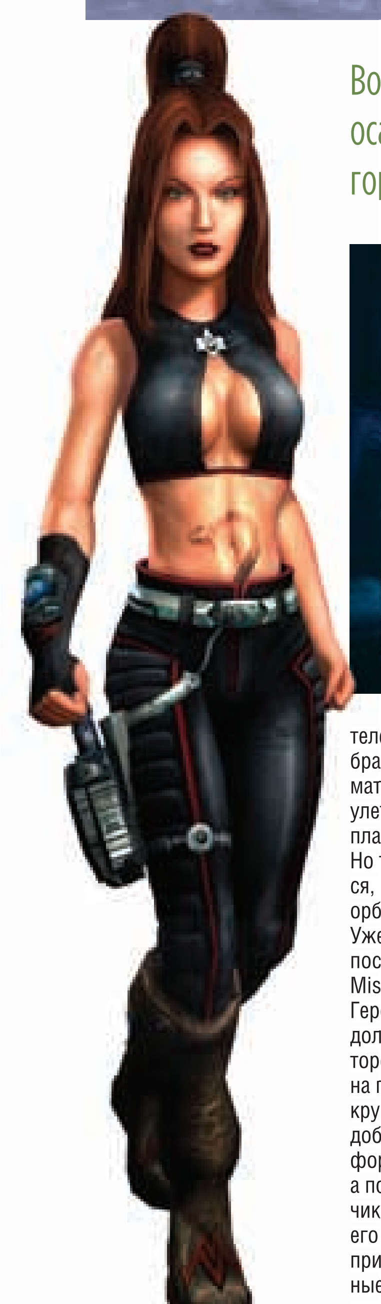
Впервые Unreal Engine был использован в 1998 году. Авторы шутера Unreal доверили ему множество задач, начиная с отрисовки моделей, расчета баллистики и заканчивая искусственным интеллектом. Вторая версия движка, Unreal Engine 2 делалась для игры Unreal Tournament 2003. На этот раз геймеры смогли познакомиться с новой Ragdoll-физикой и редактором UnrealEd. Были улучшены многие программные компоненты, появилась поддержка таких игровых платформ, как PlayStation 2, GameCube и Xbox.

Третье поколение движка делалось специально для девятого и десятого DirectX, Xbox 360 и PlayStation 3. HDRR, попиксельное освещение (per-pixel lighting) и динамические тени – это далеко не все новые технологии и эффекты, которые анонсировали разработчики Unreal Engine 3. Более десятка компаний стали партнерами Epic Games. Поддержку движка осуществляют такие гранды, как Atari, Activision, Capcom, Disney, Konami и многие другие – в производстве находятся более 30 проектов. В августе 2005 года вице-президент Epic Games Марк Рейн сообщил о начале работ над очередной, четвертой версией Unreal Engine, ориентированной на консоли нового поколения.

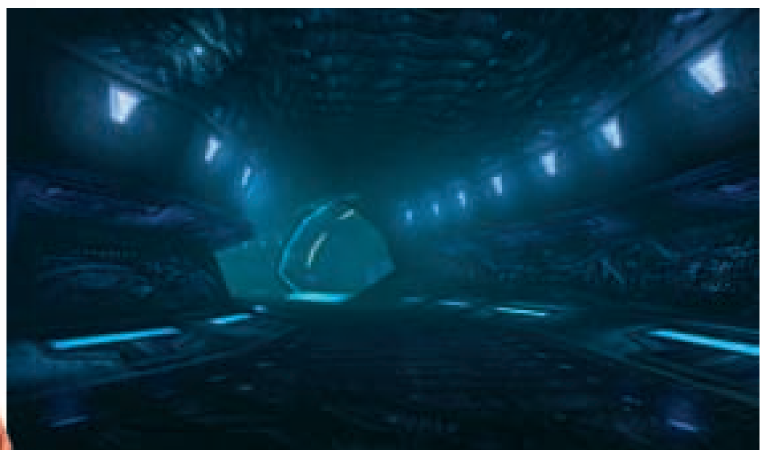


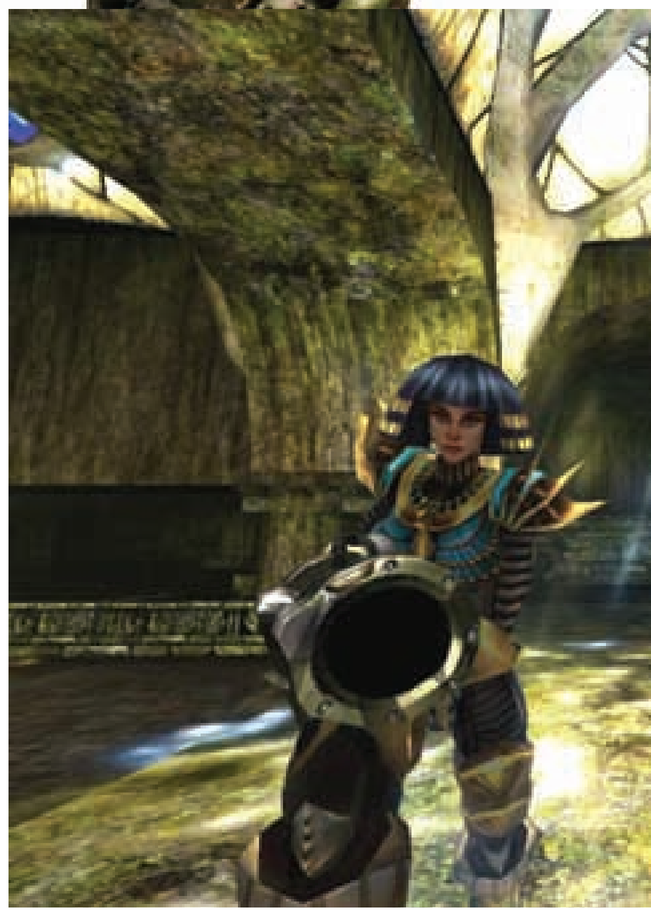






Война закончилась в 2216 году после Семидневной осады, в ходе которой скаар уничтожили множество городов и убили миллионы людей.







телепортирующейся по полю брани. С ее смертью корабль-матка взрывается, а герой улетает прочь с негостеприимной планеты в спасательной капсуле. Но топливо быстро заканчивается, и он остается дрейфовать на орбите...

Уже через год в продажу поступило дополнение – Unreal Mission Pack: Return to Na Pali. Героя подбирает военный звездолет Bodega Bay, командир которого предлагает нам вернуться на планету, выдвинуться на место крушения дредноута Prometeus, добыть бортовой журнал с информацией о секретном оружии, а потом активировать передатчик. Многое изменилось за время его отсутствия. На смену скаар пришли жестокие и беспринципные пришельцы-«наемники», готовые на любые преступления ради наживы. Даже бравые космопехи, и те стали ярыми его врагами – военные предпочитают хранить секреты в тайне и десантируют карательный отряд. Как и в первой части, герой остался один против всех. Спасаясь от преследования, он бежал на север, в полярные области На Пали. При попытке вернуться на Bodega Bay вояки запустили в корабль 849-го самонаводящуюся ракету, но тот сумел направить ее на сам крейсер.

Дальнейшая судьба боевитого заключенного неизвестна, а вот его похождения обернулись полномасштабной галактической войной. Горя жаждой мщения за убийство Королевы, империя скаар напала на Землю. В 2215 году было образовано Новое Земное Правительство (NEG), которое смогло помирить три крупнейших корпорации – «Лиандри», «Аксон» и «Изанаги» и объединить землян перед угрозой вторжения пришельцев. Война закончилась в 2216 году после Семидневной осады, в ходе которой скаар уничтожили множество городов и убили миллионы людей. Но, благодаря отваге коммандос, взявших на абордаж корабль-матку и разрушивших его, земляне одержали победу.

Unreal выделялся не только превосходной графикой и обширными уровнями с открытыми пространствами, но и интеллектом врагов. Скаар грамотно использовали укрытия, постоянно перемещались и уворачивались от выстрелов игрока, да еще и меняли тактику в зависимости от того, какое оружие против них применялось. Другая особенность сериала – альтернативные режимы огня почти у всех стволов, что существенно разнообразило мультиплеер. Часть из них, с небольшими изменениями, прошла через все Unreal-игры. Самая известная, пожалуй, «шоковая» винтовка ASMD, стреляющая либо лучом, либо медленно летящим сгустком плазмы. Если по нему попадал луч, сгусток взрывался, нанося огромные повреждения всем поблизости.

Unreal II

Публика требовала продолжения. За день до 4 февраля 2003 года у магазинов выстроились километровые очереди из геймеров. Unreal II: The Awakening стала хитом продаж, но сама по себе оказалась хоть и очень красивым, но ничем не выдающимся шутером (средняя оценка в прессе – 7.5).

Действие разворачивается в 2251 году. В подчинении у нас оказался Джон Дальтон – бывший





Нереальные расы

Скаар (на русскоязычных сайтах распространено неверное написание «скаарджи») – раса агрессивных полунасекомых-полурептилий, представленная во всех играх. Их кожа – зеленая, желтая или голубая. Каждая тварь вооружена острыми клыками. Некоторые скаар (преимущественно – воины) используют имплантаты, улучшающие боевые характеристики.
Любимое оружие этих чудищ – острые бритвы Razik, внедренные в конечности. Их Y-образная форма используется в символике всего сериала. Помимо рукопашной, с помощью лезвий можно разить врага электрическими разрядами. Несмотря на варварские обычаи и культуру, скаар отличаются весьма высоким интеллектом. Их общество делится на кланы, враждующие друг с другом. Во главе всех кланов стоит Королева, которая откладывает яйца и следит за численностью стаи. Скаар стремятся поработить все разумные расы и преуспели в этом: три иных народа, нали, кралл и изариане, стали их рабами. Также существуют гибриды человека и скаар, специально выращенные для Великого турнира.

Краллы – высокоинтеллектуальные гуманоиды. В бою часто применяют копья, которые стреляют шарами плазмы. Используются скаар в качестве охраны. Точно неизвестно, как именно Краллы попали в неволю, но они ненавидят своих поработителей и при случае их атакуют.

Нали – коренные жители планеты На Пали. Гуманоиды с четырьмя руками. Самок нали замечено не было, существует лишь древняя статуя, изображающая налийку. Это – древняя богиня грома Вандора. Наивные аборигены предпочитают традиционный уклад жизни и игнорируют технический прогресс. Основной род занятий – земледелие. Нали считают, что скаар – «демоны, спустившиеся с неба». Будучи очень религиозными, четверорукие гуманоиды возвели множество сакральных сооружений, церквей и соборов. Медитируя, некоторые нали могут парить в воздухе и становиться прозрачными. Каста жрецов часто использует специальные татуировки, чтобы продемонстрировать свой статус.

Ген Мо' Кай – люди-ящерицы с планеты Арборея. Их общество тоже состоит из кланов, но руководить ими могут и самцы, и самки. Ген Мо' Кай – прирожденные охотники и воины. Очень подвижные и ловкие, они часто становятся победителями Великого Турнира. Следуя древним церемониям, эти гуманоиды скрывают лица под ритуальными масками.

Изариане сами занимались работорговлей, пока не попали в рабство к скаар. Благодаря своей извращенной природе, изариане получают удовольствие от этого униженного положения. Более всего они напоминают обезьяноподобных насекомых. У них четыре руки и две ноги, удлиненная голова и голубая кожа. В жилах изариан течет синяя кровь. Их общество похоже на муравейник. Он обладает собственным коллективным разумом, по отдельности изариане думать не могут. Скаар часто используют их в качестве пехоты, вооруженной электрическими разрядниками.

Каи (или тоск) напоминают по внешнему виду людей. Они кочуют по космическим просторам, выполняя самую тяжелую работу для временных нанимателей. Многие расы считают каи неприкасаемыми, грязными созданиями. В том числе – из-за их низкого интеллекта. Есть информация, что каи – наследники некогда могучей расы тосков. Исследование ДНК говорит именно об этом. Просто со временем они выродились и превратились в мусорщиков Вселенной.

Дракки – раса насекомоподобных роботов. Их родная планета находится за пределами обитаемого космоса, а потому местонахождение ее неизвестно. Дракки используют боевые лазеры и сами себя ремонтируют. При этом они одержимы изуверскими экспериментами и часто ставят опыты над пленниками, модифицируя их тела.

Арахниды – еще одни насекомые. Они так и не научились звездоплаванию, зато стали непревзойденными солдатами. Все благодаря мутациям и переменам в генетическом коде.

Наемники – раса пришельцев, союзников скаар. Обычно они обитают в промышленных районах, где главные их задачи – контролировать популяцию нали и заниматься производством оружия и боевой техники.

Некрисы – раса белоглазых живых мертвецов, созданных в лабораториях Phayder Corporation. Их бледные тела покрывают многочисленные татуировки. Родина некрисов – планета Омикрон 6. Технология оживления заключается в следующем: кровь мертвых людей обрабатывали специальные наноботы, получившие название Nanoblack. Некоторые «воскрешенные» помнили свою прошлую жизнь, некоторые – теряли память навечно. В любом случае они перестают стареть, становятся сильнее и быстрее обычного человека, но теряют способность к состраданию и прочим человеческим эмоциям. Их сообщество представляет собой секту фанатиков, которыми движут лишь ненависть, жажда крови и чудовищная жестокость. Процесс изготовления некриса – крайне дорогое дело, и позволить себе такие расходы могут только целые корпорации, вроде «Лиандри», но из них выходят славные ассассины и террористы. В Unreal Tournament 3 некрисы начали полномасштабную войну против человечества.







Господа-капиталисты хотели снизить недовольство среди шахтеров на фабриках в глубоком космосе, ужасные условия труда на которых приводили к вспышкам насилия и даже кровавым восстаниям.

космопех, а теперь специалист по делам земных колоний. Большую часть времени он занимался инспектированием дальних гарнизонов, пока не получил задание – собрать семь частей древнего инопланетного артефакта и одновременно – очень мощного оружия. Джон путешествовал с планеты на планету, собирал улики, отстреливал врагов и решал головоломки. Между заданиями мы коротали время на звездном корабле «Атлантис» и общались с экипажем. Главной помощницей Джона стала Аида, первый офицер. В юности она проявляла удивительные способности, особенно в делах стратегического планирования. Но, угробив население целой планеты, полностью утратила интерес к военному искусству. Бортовой инженер Айзек занимался модификацией оружия и разработкой новых моделей. Замечательный мастер, но неравнодушный к выпивке. Пилот «Атлантиса», инопланетянин Не'бан, выполнял сугубо комическую функцию. Очень уж забавным был его английский и особое наивное отношение ко всему происходящему.

Поисками артефакта заинтересовалось несколько сторон сразу. Люди, представленные организацией Terran Colonial Authority, миротворческими силами правительства Новой Земли. Старые враги – скаар, но им досталась только маленькая роль. Корпорация «Лиандри» – мировой мегаконсорциум, глава которого мечтал заполучить артефакт и потом использовать в личных целях. Корпорация «Изанаги», армия которой была представлена «воинами-призраками» – самыми опасными противниками в игре. И еще три инопланетные расы – дракки, каи и тоски.

Большой турнир

Год 1999-й ознаменовался выходом еще одного «нереального» хита – Unreal Tournament.

Конец XXIII века. Горнодобывающие компании подпольно проводят особые турниры, участники которых изничтожают друг друга на особых аренах, но после смерти тут же возрождаются, и побеждает набравший наибольшее число убийств. Так господа-капиталисты хотели снизить недовольство среди шахтеров на фабриках в глубоком космосе, ужасные условия труда на которых приводили к вспышкам насилия и даже кровавым восстаниям. В 2291 году корпорация «Лиандри» официально организует Большой турнир, который становится вполне законным времяпрепровождением.

Через некоторое время кровавое шоу завоевало высочайшие рейтинги, а бойцы стали этакими спортивными знаменитостями, делящимися на команды-кланы. Кого среди них только не было: бывшие военные, наемники, инопланетяне (в том числе старые враги – скаар), генетически модифицированные мутанты, киборги, роботы и заключенные, сражающиеся за свободу. Нынешний чемпион – Ксан Кригор, когда-то предводитель восстания роботов-шахтеров на астероиде LBX-7683. Теперь, с «перепрошитой» памятью, он возглавляет спонсируемую «Лиандри» команду боевых машин The Corrupt.

Unreal Tournament – одна из первых игр, полностью «заточенных» под сетевые баталии, предложившая несколько новых



Создатели

Первоначально компания Epic Games называлась Potomac Computer Systems. Ее отцом-основателем стал Тим Суини (Tim Sweeney). Все произошло в 1991 году в городе Роквилль, штат Мэрилэнд. Дебютом для студии стала игра ZZT, выполненная в ANSI-графике. Язык, на котором была написана ZZT, очень скоро стал сверхпопулярным у игровых разработчиков. Игра распространялась условно-бесплатно.

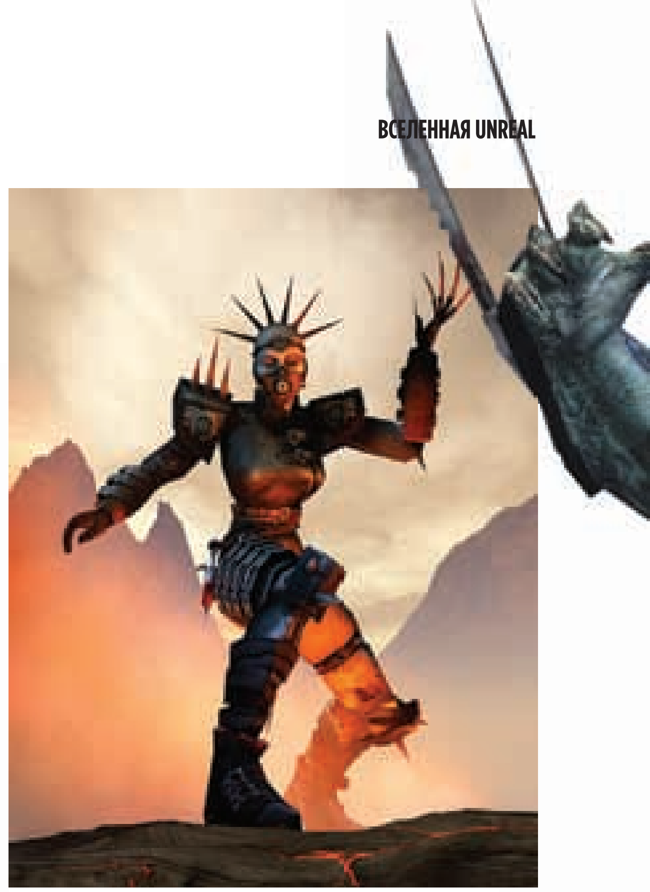
Некоторое время спустя Epic MegaGames выпустили еще несколько интересных программных продуктов, таких как Epic Pinball, Jill of the Jungle. Одновременно компания занималась публикацией игр от сторонних производителей – Safari Software. Программисты этой студии написали такие игровые хиты, как XLand's Robbo, Heartlight и Electro Man. Позже они вошли в коллекцию Epic Classics.

В 1998 году компания Epic MegaGames представила свой главный релиз – трехмерный шутер Unreal. Главной гордостью разработчиков стал собственный, уникальный игровой движок Unreal engine. В 1999 году изменилось название студии и ее местонахождение. Сотрудники Epic Games переехали в Кэри (штат Северная Каролина). Именно там началась работа над консольным хитом Gears of War и Unreal Tournament 3.









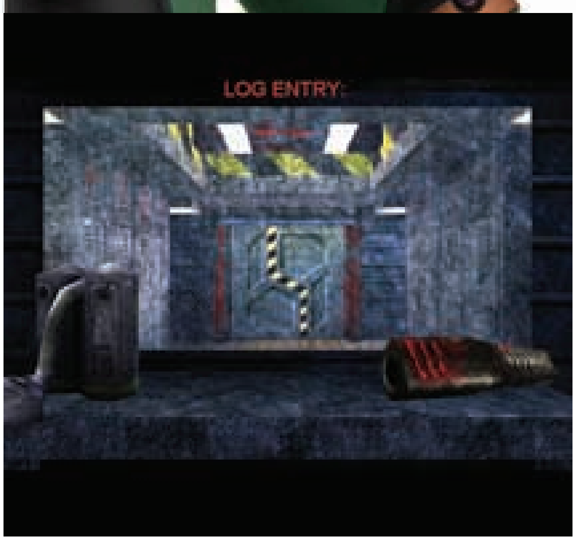
Календарь Unreal

PC

Unreal – 25 мая 1998 года
Unreal Mission Pack: Return to Na Pali – 31 мая 1999 года
Unreal Tournament – 26 ноября 1999 года
Unreal Tournament 2003 – 1 октября 2002 года
Unreal II: The Awakening – 4 февраля 2003 года
Unreal Tournament 2004 – 18 марта 2004 года
Unreal Tournament 2004 DVD Edition – 13 апреля 2004 года
Unreal Tournament 2004 Editor's Choice Edition – 21 сентября 2004 года
Unreal Tournament 3 – ноябрь 2007 года

Консоли

Unreal Tournament (Dreamcast) – 14 марта 2001 года
Unreal Tournament (PlayStation 2) – 26 октября 2000 года
Unreal Championship (Xbox) – 15 ноября 2002 года
Unreal II: The Awakening (Xbox) – 10 февраля 2004 года
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (Xbox) – 8 февраля 2005 года
Unreal Tournament 3 (PlayStation 3) – 2007 и (Xbox 360) – 2008 годы.



Печальную известность Unreal Championship обрела как первая консольная игра, к которой выпустили скачиваемый через Live! патч.

их разновидностей. Такие как Last Man Standing (у каждого участника было определенное количество «жизней»; задача была выжить), Assault (одна команда штурмовала объект, вторая защищала) и Domination (на уровне было несколько особых точек, удерживание которых приносило очки). Кроме того, при желании правила матча менялись посредством так называемых «мутаторов»: пониженная гравитация, невидимость всех игроков, оружие, убивающее с одного выстрела...
Отличная графика и музыка, выдающийся интеллект ботов, запоминающиеся арены и продуманный баланс вооружения – все это обеспечило UT любовь игроков и превращение в серьезную киберспортивную дисциплину. А долгую жизнь проекту дал доступный инструментарий, с помощью которого можно было делать собственные уровни и модификации.
В 2002 году выходит продолжение Unreal Tournament 2003 (цифру 2 в названии поменяли на номер года, чтобы отразить спортивную ориентацию проекта), уже на движке второго поколения. Пропал режим Assault, зато появились три новых. В Bombing Run, явно вдохновленном американским футболом, игрок захватывал мяч специальной пушкой и со всей прыти бежал к вражеским воротам. В случае опасности он мог выстрелить мячом, передав пас товарищу по команде. В Invasion несколько геймеров вместе отражают нашествие орды инопланетян. Осложняется все тем, что жизнь у каждого только одна. Mutant же – вариация древней забавы «царь горы». Один игрок имеет бесконечные патроны и невидимость, остальные пытаются его убить. Кому это удается, становится мутантом. Изменился урон и действие некоторых стволов, какие-то пропали, появились новые. Кроме того, по уровням были разбросаны особые «пилюли», повышающие уровень адреналина. Также он увеличивался при убийствах и захвате вражеского флага. Тратить адреналин можно было на временное повышение скорости, урона, получение невидимости или регенерацию. Фанаты приняли UT 2003 не очень дружелюбно: новые режимы не тянули на полноценную замену Assault, слишком сильно поменялись арсенал и динамика игры.
18 марта 2004 года вышла Unreal Tournament 2004, на первый взгляд, мало чем отличающаяся от UT 2003. Но именно небольшие изменения, вроде возвращения Assault и снайперской винтовки, улучшенной картинки и быстродействия, а также встроенного голосового чата вернули сериалу былую славу. Очень скоро UT 2004 стала одной из наиболее популярных сетевых забав. Также в распоряжение игроков попала разнообразная боевая техника, особенно активно используемая в режиме Onslaught. Команды захватывали разбросанные по карте энергетические узлы; цель была провести цепочку узлов до вражеской базы и уничтожить энергоядро противника.





Что касается консолей, помимо портов оригинального Unreal Tournament на Dreamcast и PlayStation 2, и Unreal II – на Xbox, на приставке от Microsoft вышли две части Unreal Championship. Что интересно, UT 2003, по сути, является портом Championship, поскольку разработка для Xbox началась раньше. Но в процессе геймплей версий для разных платформ получился довольно непохожим, и на PC игра вышла раньше. Ее консольная товарка не оправдала ожиданий геймеров. Авторы обещали огромные, рассчитанные на 64 игрока, арены и боевую технику, но обещания так и не сбылись. Печальную известность проект обрел и как первая консольная игра, к которой выпустили скачиваемый через Live! патч для исправления багов, производительности и баланса. Продолжение, Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (рабочее название – Unreal Tournament 2005), поступило в продажу в апреле 2005 года. Оно развивало идеи оригинала: отличающиеся не только внешним видом, но и способностями (скорость, прыгучесть, живучесть, виды альтернативной стрельбы и получаемые от адреналина бонусы) группировки, большая сюжетная составляющая в синглплеере. Кроме того, появился вид от третьего лица и холодное оружие. В режиме Nali Slaughter клинки были единственным разрешенным оружием, и нужно было зарезать как можно больше нали (и подвернувшихся под руку соперников).
Unreal Tournament 3, которой посвящена тема этого номера, вышла и на PC, и на консолях. Как сложится судьба сериала дальше? Какие релизы выйдут под грифом Unreal? Может быть, массовая многопользовательская игра с множеством арен и возможностью подключения самодельных миров? Ответить на этот вопрос практически нереально, ведь разработчики Epic Games обладают уникальным талантом – умением удивлять. Что день грядущий нам готовит? СИ

В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».




LG
Life's Good
Контраст:
Угол обзора:
Время отклика:
Отображаемые цвета:
16.2 млн. цветов
Разрешение:
1440x900 (WXGA+)
LG Flatron L192WS
Натуральные цвета
официальный дистрибутор
(495)970-13-83
www.technotrade.ru
www.lg.ru

Первыми в американский футбол стали играть студенты. В каждом университете были свои правила для этой забавы: в Принстоне – Ballown, в Дартмуте – Old division football. Гарвардские студиозусы обожали затевать матчи между вторым и первым курсом, и игра отлично помогала подружиться. Но в 1960 году футбол запретили, поскольку сочли его слишком «кровавым». Вето сняли спустя почти десять лет, тогда и был организован первый профессиональный футбольный клуб. История продолжается!





1 Ребята из Спортивного клуба Адской Армии.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: sports.alternative.futuristic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Focus Home Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Cyanide Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
ОНЛАЙН: www.cyanide-studio.com

Автор:
Алексей rlxa Копцев
rlxa@mail.ru



2 Гоблин в полете – с такой комплекцией делать в футболе нечего. Особенно в американском.



3 А за кого играет этот минотавр в синей форме?

BLOOD BOWL

БОЛЬШОЙ СПОРТ ВО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER: ДВАРФЫ В НАПАДЕНИИ, ОГРЫ В ЗАЩИТЕ – ТАКОГО ФУТБОЛА МЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ.

Вначале был Стол, а на нем Игра. С фишками, кубиками и объемистым гроссбухом правил. Припомните, многие компьютерные развлечения происходят от таких вот предков. Не секрет, что благодаря настолкам рождались игры самых разных жанров – от RPG и стратегий, до логических головоломок и шутеров. Но к делу. Одним из хитов «бумажного» игростроения стал спортивный симулятор Blood Bowl – странный гибрид американского футбола, регби, роллербола и лихих побоищ в стиле Warhammer. Сказочники из Games Workshop – люди практичные и мечтать попусту не станут: «Кого поставить на оборону, как не огра? Ловкие эльфы играют в пас, а дубовые дварфы прут напролом. У каждой волшебной расы есть свои бонусы и пенальти». Вот такая логика. Интересно, что спортсмены не стояли на месте, а, так сказать, росли. От матча к матчу волшебные футболисты копили опыт и совершенствовались: становились сильнее, подвижнее и смышленее. Кстати, скопив денег, для них можно было нанять массажиста, знахаря или группу поддержки. По ходу дела авторы игры высмеяли всю систему профессионального американского спорта. Орочьи футболисты красовались в майках с надписью Orcidas и пили исключительно Bloodweiser. Сами названия команд недвусмысленно намекали на известные бренды. Darkside Cowboys сражались с Orcland Raiders, а рулил процессом Tomolandry the Undying (намек на тренера Тома Ландри). Между тем Blood Bowl радовал не только поклонников футбола, но и коллекционеров. Пластиковые фигурки спортсменов делались по образу и подобию своих собратьев из классической Warhammer Fantasy Battle. Да оно и понятно, трудились-то одни и те же художники из Games Workshop, а эти ребята великие мастера придумывать новые доспехи и оружие, да и физиономии у них выходят замечательно.

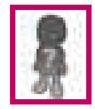
Трудно сказать, когда возникла идея поставить Blood Bowl на компьютерные рельсы. Куда проще припомнить дату выхода первой игры, сделанной по мотивам легендарной настолки. Премьера состоялась 15 декабря 2004 года. Французские разработчики из компании Cyanide Studio придумали свою версию «кровавого футбола» Chaos League, игру занимательную и очень популярную, особенно у соотечественников. Во Франции есть несколько специализированных фан-клубов Chaos League. В 2005 году в продажу поступило продолжение Sudden Death, но поклонники мечтали о компьютерной Blood Bowl, сделанной по всем правилам, да еще с лицензией Games Workshop. И вот добрая весть: компания Cyanide Studio сообщила о запуске столь долгожданного проекта. На лейпцигской выставке (GC '07) даже показали рабочую демку. К сожалению, шоу это стало удовольствием для избранных и пока непонятно, что мы в конце концов увидим, но кое-какие вести уже есть. Во-первых, в игре будет несколько рас. Две из них, зверолюди и гоблины, уже вовсю бегают по виртуальному стадиону, прочие – ждут своей очереди. Во-вторых, игрок сможет выбрать, играть ли в реальном времени, или ходить по очереди. В-третьих, поле делится на клетки, компьютер бросает кубик, а геймеру остается двигать фигуры и попутно обдумывать стратегию матча. Будет ли онлайновый мультиплеер? Пока неясно, следите за нашими новостями. СИ

Темные Эльдары, они же Племя Эльдара – одна из самых древних рас Материума, внешне похожая на темных эльфов из Warhammer Fantasy. Очень ловкие и подвижные воины, умеют отлично маскироваться и бесшумно двигаться. Большие поклонники садизма во всех его проявлениях. Занимаются пиратством и работорговлей.
В бою используют легкие скиммеры на антигравитационной тяге. Предпочитают совершать неожиданные атаки, используя для этого лабиринты подпространства, известные как «паучьи тропы». Превосходят остальные расы в космоплавании, но не стремятся к экспансии. Большая часть Темных эльдаров живет в главном городе – Коморра. Часто используют антигравитацию и так называемую «темную материю». Темные эльдары презирают «псайкеров» и отвергают любые сверхъестественные способности.
Темные эльдары – наследники агентов Культа Удовольствия. Когда-то очень давно те правили галактикой, направо и налево сеяли разумное, доброе, вечное. Их стремление к совершенству обернулось катастрофой. Агенты смогли призвать самого бога Хаоса, ужасного Слаанеша. Большая часть империи исчезла, а на месте бывшей столицы теперь огромная черная дыра, также известная как Глаз ужаса. Бывшие идеалисты превратились в жестоких убийц и маньяков, сделавших Боль предметом поклонения, мучаемых ужасной Жаждой, но чтобы ее утолить, нужна не вода, а души живых существ. Эта субстанция даровала Темным эльдарам почти полное бессмертие. Но какой ценой…



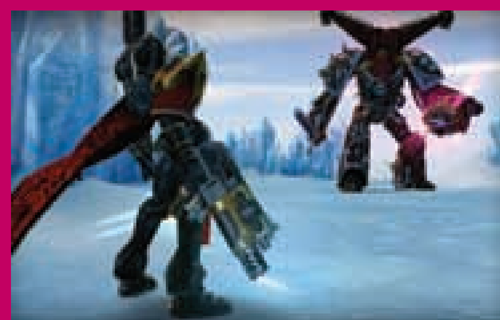
ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment, Iron Lore Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.dawnofwargame.com



Автор:
Алексей rlxa Копцев
rlxa@mail.ru







1 Эти зверушки порвут каждого – воспитание и, особенно, происхождение позволяют. Родина тварей – подпространство.

2 Raven заходит на вираж. Спасайся кто может, и кто не может – тоже.

3 Окропим снег красненьким. Душа этого космопеха пойдет на корм Темным Эльдарам.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

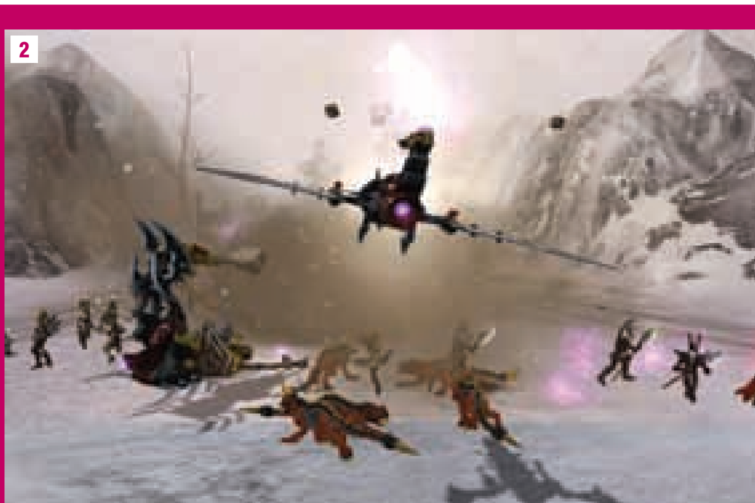
ГРЕШНЫЕ ДУШИ ВМЕСТО РАКЕТНОГО ТОПЛИВА. НОВЫЕ РАСЫ, ИНЫЕ ПЛАНЕТЫ И ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ ФЛОТ В ПРИДАЧУ.

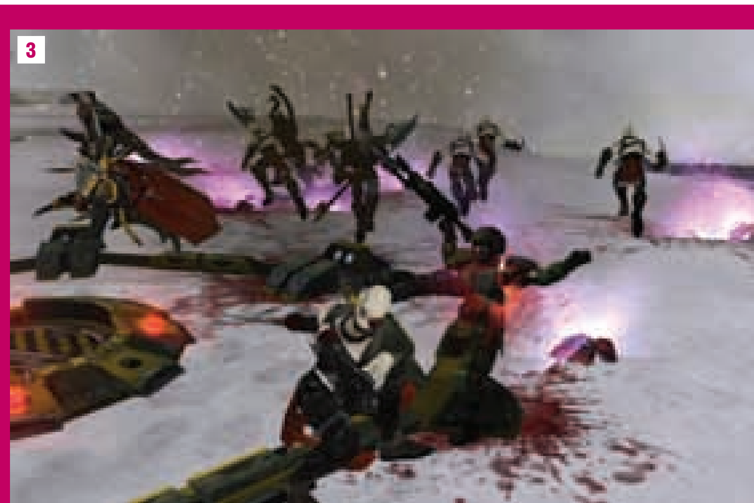
Заканчивается антракт. В партере, побрякивая орденами и драгоценностями, рассаживается почтенная публика, а наверху, на галерке, галдят молоденькие курсанты Космоакадемии. Последний звонок, гаснут лазерные свечи, вступает валторна. Звучит героическая увертюра к Dawn of War: Soul Storm – четвертому акту великой космической оперы Warhammer 40.000. Гремят литавры, рвутся снаряды, танки форсируют оркестровую яму. А прямо на музыкантов пикируют «Гаргульи» тиранидов. Компьютерный эпос от Relic Entertainment вызывает самые что ни на есть оперные ассоциации. Вчера – Вагнер, вселенское древо Иггдрасиль и бессмертные нибелунги, сегодня – Warhammer Сорок Тысяч. Огромный и пугающий мир Материума. Полная ледяных звезд бездна.

Действие космической саги переносит нас в сорок первый век, на тридцать девять тысяч лет вперед. Сразу несколько великих рас борются за мировое господство: Империя Людей, генетически модифицированные Орки, наследники древнего знания Эльдары и неугомонные Демоны Хаоса.

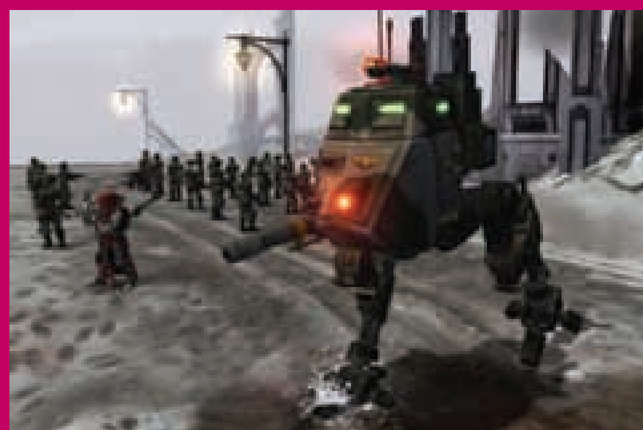
Первая игра серии, реально-временная стратегия Warhammer 40,000: Dawn of War увидела свет в сентябре 2004 года, а вслед за ней вышло два дополнения – Winter Assault (2005) и Dark Crusade (2006). Теперь настал черед третьего add-on'а. Его релиз назначен на весну 2008 года. Тогда мы и познакомимся с двумя новыми расами – Темными эльдарами и еще неизвестной, но не менее грозной. Мнения фэнов на этот счет разделились: одни ждут появления Тиранидов, другие – надеются примерить золотые скафандры Кустодианской стражи, третьи – мечтают поиграть за один из трех Святых орденов Инквизиции. В игре совершенно точно появятся новые ресурсы – человеческие души, так сказать, астральные эманации поверженных врагов. Использовать их будут Темные эльдары, большие специалисты по этой части. Накопив нужное количество душевной энергии, они смогут творить мощнейшие заклятья, способные подействовать сразу на целую армию. Скажем, коренным образом улучшить ее боевую и политическую подготовку.

Три луны, четыре планеты и тридцать одна неразведанная территория – новая кампания станет по-настоящему значительной. Кроме того, обещано еще одно измерение – высота. В игре наконец-то появятся летающие юниты. Господа варгеймеры давно освоили эту технику, ну а нам придется пройти курс летной подготовки и усвоить все бонусы и пенальти, чтобы потом блеснуть ими в бою. Дикие и совсем неромантичные орки, и те мечтают летать как птицы. Группа сумасшедших орочьих пилотов (Flyboyz) создала самый настоящий культ воздухоплавания и теперь бомбит кого попало. Типичный для них крылатый юнит – это Fighta-Bomma, склепанный изо всякого хлама самолет. Он оснащен тремя пушками и двумя ракетами (бомбами). Кроме того, орки с удовольствием используют варварскую разновидность вертолета Deathkopta с двумя спаренными пушками. У имперцев иные вкусы, они предпочитают истребители Lightning, чем-то напоминающие земные F-15 Eagle. Главная задача такой машины – война в воздухе, уничтожение летающих юнитов противника.













4 Идея с лыжной прогулкой оказалась неудачной. И откуда взялись эти мерзавцы?

5 Темно-эльдарская промышленная архитектура. Есть что-то притягательное в этом мрачном величии.

«Птичка» вооружена одной пушкой и двумя лазерными орудиями. Для уничтожения наземных объектов обычно используются «Мародеры» – тактические бомбардировщики, способные нести приличный боезапас. И, наконец, «Валькирия» – человеческий транспорт для перевозки «спецназа». Новички Темные эльдары специализируются на черной магии и активно применяют ее в военном деле. Для атак «воздух – земля» они приспособили еще один летательный аппарат – Raven, особенно полезный против вражеской бронетехники. Более тяжелая его разновидность, Razorwing, может использоваться как бомбардировщик. Светлые эльдары свято чтят традиции и потому для авиационной техники выбирают подходящие имена. Пример тому скоростной Falcon, названный в честь легендарного сокола, который принес Элданешу волшебный меч. Наступили новые времена, теперь эльдары используют пульс-лазеры и катапульты, стреляющие сюрикенами. В связке с «Соколом» часто можно увидеть так называемый Wave Serpent – бронированный транспорт, способный перевозить дюжину солдат.

Извечные враги человечества – это Тираниды. Истинные поклонники игры надеются, верят и ждут их появления на боевых аренах Soulstorm'а. Если чаянья сбудутся, на арене окажется еще один противник – раса биомеханических монстров, вечно голодная «космическая саранча». Рой этих тварей способен переварить биосферу целой планеты. Так Тираниды совершенствуют генофонд и становятся еще опаснее. Они атакуют стаей и предпочитают брать скорее числом, чем умением. Каждый такой боец оснащен острейшими клешнями, клыками и прочими разновидностями биологического оружия. С неба врага атакуют Гаргульи – скоростные летающие юниты, поражающие противника струями огня и кислоты. Обычно твари действуют звеньями по восемь штук.

Важный нюанс, часть подробностей мы позаимствовали из бумажного сборника правил Warhammer 40.000, настольной прародительницы этой игры. Очень может быть, что разработчики из Relic Entertainment еще пополнят боевой парк новыми машинами или поменяют некоторые характеристики. Остается следить за новостями, благо – наши специальные агенты не забывают охотиться за самыми свежими и засекреченными данными.

Грядущим полем битвы станет звездная система Каувара. Здесь произошел разрыв пространства, и эта флюктуация заинтересовала сразу девять рас. Нам предстоит разобраться во всех хитросплетениях истории, а заодно собрать коллекцию острых эльдаровских ушек, тем более эти, космические, заслуживают только массовых расстрелов (см. врезку).

Главная забота многих поклонников сериала – баланс. Публика обеспокоена появлением воздушных юнитов и бурно обсуждает, как же изменится игровой процесс, смогут ли летающие «пепелацы» захватывать командные пункты? Авторы add-on'а от комментариев благоразумно уклоняются. Но это только пока, пройдет совсем немного времени – и мы услышим третий, последний звонок, означающий: господа, пора вернуться в зал. Опера начинается! СИ



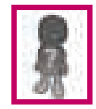

SALOMONFREESKI.COM
THRUSTER
THRUSTER
MATCHSTICK PRODUCTIONS СНИМАЛИ СЭММИ КАРЛСОНА В ЕГО РОДНОМ МАУНТ - ХУД МЕДОУС (MT. HOOD MEADOWS) И ПЛАНИРОВАЛИ ОТСНЯТЬ ЕГО НА ПЕРИЛАХ НА ФОНЕ ВЕРШИНЫ ГОРЫ МАУНТ-ХУД. КАК ВЫ ПОНИМАЕТЕ, СОБРАЛАСЬ БОЛЬШАЯ И ШУМНАЯ ТОЛПА ЗРИТЕЛЕЙ, И РАБОТАТЬ БЫЛО НЕ ПРОСТО. СЭММИ - ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ. ЕМУ ПРИШЛОСЬ РАЗ ДВАДЦАТЬ СКАТЫВАТЬСЯ ПО ЭТИМ ПЕРИЛАМ. МЫ ФОТОГРАФИРОВАЛИ ЕГО С РАЗНЫХ ТОЧЕК, НО КАК ТОЛЬКО Я СДЕЛАЛ ЭТОТ КАДР, МЫ ЗАКОНЧИЛИ. СПАСИБО, СЭММИ.
-ЯН КОБА
SALOMON





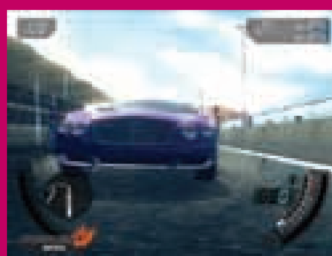
ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: racing.car_combat
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ДАТА ВЫХОДА: 4 квартал 2007 года
- ОНЛАЙН: www.adrenalin2.ru

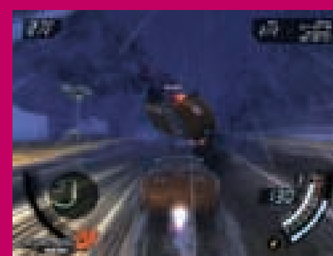


Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Владельцы оригинальной игры вряд ли останутся обиженными: в Gaijin Entertainment вынашивают идею бесплатного патча, добавляющего многопользовательскую игру в «Адреналин 2». Естественно, никаких новых трасс и машин игроки не получат. Возможно, для них появится специальная версия «Адреналин 2: Анархия», которая будет устанавливаться поверх оригинала.











1 Не обойдется без оптимизации – как заверяют разработчики, «Анархия» будет работать более уверенно даже на бюджетных компьютерах.

2 К новым трассам хотелось бы немного свежих мелодий? Извините, чего нет, того нет – довольствуйтесь знакомым саундтреком. Впрочем, уж музыки-то в «Адреналин 2» было более чем достаточно.

АДРЕНАЛИН 2: АНАРХИЯ

ПАРИМ НАД МОСКВОЙ И ОТСТРЕЛИВАЕМ ПРОТИВНИКОВ – ВАМ ТАКОЕ И НЕ СНИЛОСЬ? НА ГЛАЗАХ СКАЗКА СТАНОВИТСЯ БЫЛЬЮ.

Что бы ни говорили скептики, но «Адреналин 2» оказалась неплохой игрой, да и оперативность создателей в выпуске заплаток и обновлений достойна подражания. Но, видимо, разработчики не намерены почивать на лаврах слишком долго и потому почти сразу после релиза анонсировали дополнение. Вернее, даже не столько дополнение (во всяком случае, оригинальная версия не потребуется), сколько отдельную игру, которой надлежит привлечь под свои знамена толпы любителей многопользовательских развлечений.

Самое главное, что помимо привычных заездов нам предложат режим «Крылья», позволяющий автомобилям летать, мало того, использовать ракеты. Вот так. Но пусть господа скептики не спешат пожимать плечами, столь громкое заявление уже подкреплено вескими доводами: недавно разработчики предоставили первый ролик, и мы можем с полной уверенностью сказать, что происходящее выглядит отлично и даже немного удивляет – слишком непривычно видеть знакомые улицы с такой высоты. Приятно, что действие развернется не только в уже знакомых районах, но в новых локациях. Скажем, обязательно будет включен авианосец, напоминающий о Carmageddon и World Racing 2, где также некоторая часть событий проходила на огромных кораблях.

Разработчики предложат специальный редактор, позволяющий не только создавать собственные трассы, но и импортировать 3D-модели автомобилей из популярных программ. Правда, выйдет ли новинка вместе с игрой или после релиза, неизвестно. Да и какие именно редакторы можно будет использовать, пока, к сожалению, не уточняется. Это не значит, что под видом новшества на нас пытаются полностью спихнуть работу дизайнеров – в «Анархии» появится и несколько новеньких моделей. Может, болидов и немного, зато те, что есть, хорошо смотрятся и отлично детализированы. Правда, доработают ли старые авто, или они останутся прежними, чтобы своей невзрачностью подчеркнуть великолепие младших собратьев, вопрос открытый.

Есть сведения и еще об одной особенности, которая пока очень беспокоит большинство российских геймеров. Речь идет о скорости соединения для совместной игры. Так вот, памятуя о том, что высокоскоростное подключение к Сети доступно немногим игрокам, разработчики стараются снизить требования. Для дуэлей, к примеру, потребуется всего лишь модемное соединение в 9600 Кбит! Игра вдесятером идет при 56.6, а вот компании из шестнадцати человек стоит задуматься о выделенной линии.

Заботы об организации игры в Сети берет на себя компания yuPlay. На ее плечи полностью ляжет налаживание чатов и различных сетевых сервисов. Плюс цифровое распространение. Что в этом хорошего? Во-первых, Gaijin Entertainment может, ни на что не отвлекаясь, посвятить себя разработке игры и исправлению ошибок, а не заниматься поддержкой отдельных сервисов. Во-вторых, yuPlay уже неплохо зарекомендовала себя, припомните хотя бы ту же Massive Assault Network 2, так что «Анархия» попадет в хорошие руки. И напоследок о приятном: у нас есть все шансы получить этот подарок к новогодним праздникам – Gaijin Entertainment и yuPlay постараются поставить последнюю точку до начала 2008 года. СИ


seeing and hearing like never before*
ЗАБУДЬТЕ О ПРИВЫЧНОМ ВОСПРИЯТИИ ИЗОБРАЖЕНИЙ И ЗВУКОВ. ВАС ЖДЕТ НОВЫЙ МИР, ГДЕ УВИДЕННОЕ МОЖНО УДЕРЖАТЬ, ПЕРЕБИРАЯ АККОРДЫ УСЛЫШАННЫХ МЕЛОДИЙ. ЦВЕТА ОСЯЗАЕМЫ, ЗВУКИ ТАЮТ ВО РТУ, А ИХ СОЧЕТАНИЕ — НАСТОЯЩЕЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА.
ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С KURO НА WWW.PIONEER-RUS.RU
Pioneer
на правах рекламы
* ВИДЕТЬ И СЛЫШАТЬ КАК НИКОГДА РАНЬШЕ
товар сертифицирован







Пирр, царь Эпира, выступил со своей двадцатитысячной армией против Рима. В битве при Гераклее он разгромил римлян, ведомых консулом Публием Валерием Левином, в основном благодаря своим боевым слонам и поддержке местных племен. Римский командир и государственный деятель Гай Фабриций Лукиан предложил устроить обмен пленными и так впечатлил Пирра своей неподкупностью, что все римляне были отпущены бесплатно. История Рима. Год 280 до н.э.

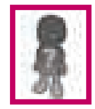






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/Snowball.ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** январь II квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.paradoxplaza.com



Автор:
Алексей rlxa Копцев
rlxa@mail.ru

1 Там, за Альпами, притаилось войско варваров. Позвать сюда генерала Максимуса!

2 Однажды к власти пришел Спартак. Вот оно – «мясо по-римски».

3 Google Map. Великая Римская империя – вид с орбиты.

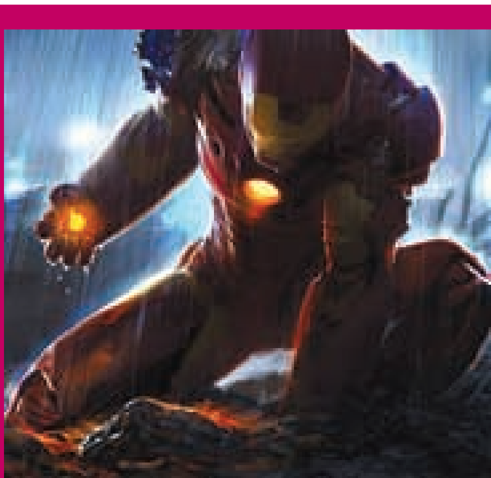
4 Пейзаж стал трехмерным. Правда, модели простоваты, но кому нужен этот дизайн?

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

ГРАНДИОЗНЫЕ БАТАЛИИ НА КОНТУРНОЙ КАРТЕ. ГРАФИЧЕСКИЕ КРАСОТЫ ИЛИ ИСТОРИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ? AVE IMPERIA! AVE CAESAR!

Мы стоим на плечах Рима. Вся наша современная цивилизация зиждется на успехах легендарных братьев, Ромула и Рема, и их многочисленных потомков. Гражданское строительство, канализация и водопровод, даже мода сколить подбородки – все эти изобретения родом из тех славных времен. Неудивительно, что господа разработчики так часто обращаются к истории Римской империи и прилегающих варварских территорий. Но одно дело новички, а другое – такие корифеи стратегического жанра, как Paradox Interactive. Даже немного странно, что авторы Europa Universalis дозрели до римской темы только сейчас. Первое официальное заявление было сделано 2 октября 2007 года: «Студия сообщает о начале работ над очередной частью известного игрового сериала. Теперь каждый пользователь сможет примерить тогу императора, построить собственное государство». Классическая традиционность – одно из неоспоримых достоинств Paradox Interactive. Вот и новая игра будет все той же минималистской стратегией в реальном времени, которую всегда можно поставить на паузу, чтобы спокойно разобраться в геополитической ситуации. Чтобы победить, геймер должен набрать определенное количество очков и успеть к определенной сценарием дате. Europa Universalis предполагает полную свободу действий и максимальную историческую достоверность. Словом, экспериментируйте сколько угодно, но Хронос все равно будет сильнее. Время этого неспешного геймплея может растянуться на многие дни, и даже недели. Особое внимание уделяется деталям и подробностям, призванным сделать игровую реальность еще достовернее, еще осязаемее. Новоявленному императору придется освоить не только ратное искусство, но и дипломатию с торговлей. Не забыта и религия – какой Рим без пантеона этих распущенных небожителей?

Достоверность достоверностью, однако жестким набором исторических событий нас не ограничивают. Игрок будет сам выстраивать хронологию, так что знаменательные даты вспоминать не придется. Авторы определяют только временной период. Это эпоха с 280 года до н.э. и до 27 года н.э, одна из самых интересных и насыщенных в римской истории. Вы сможете поиграть за полсотни (!) народов и племен: карфагенян и египтян, галлов и македонян... Естественно, у всех наций свои сильные и слабые стороны, свои «Астериксы и Обеликсы». Пока разработчики говорят только о шести видах юнитов: ополченцах, тяжелой пехоте, лучниках, кавалерии, конных лучниках и боевых слонах. В зависимости от национальности будет варьироваться военная форма и геральдические цвета воинов. Создание таких игр, как Europa Universalis: Rome, не требует от разработчиков невероятных дизайнерских усилий. Большая часть пейзажей сугубо утилитарна: вот горы, они мешают общению, а это море – оно, наоборот, способствует, и даже предполагает создание торгового флота. Не нужно заново открывать Америку, куда интереснее отправиться в путешествие по Римской империи. Так сказать, омочить ноги в лазурных водах Средиземного моря, вдохнуть полной грудью сладкий воздух Испании и крикнуть верным легионерам: «Карфаген должен быть разрушен! За Рим!». СИ

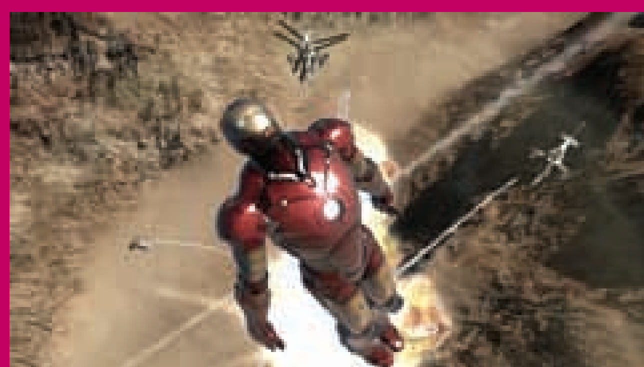












ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PlayStation Portable, PlayStation 2, PlayStation 3, DS, Wii
ЖАНР:
action.third_person.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Sega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
весна 2008 года (США)
ОНЛАЙН:
http://www.sega.com/gamesite/ironman



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

1 – Мистер Старк, вас как-то назвали «Да Винчи нашего времени» – что вы на это скажете?
– Полная чепуха, я же не рисую.
– А что насчет другого вашего прозвища – «торгующий смертью»?
– Негурно.

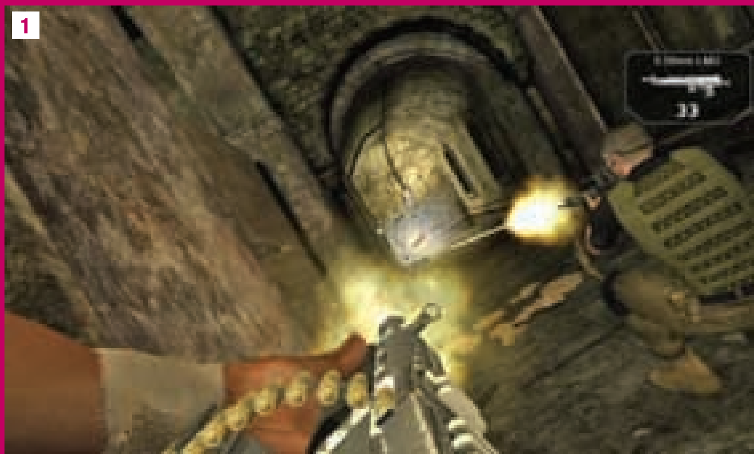
2 Осталось только гадать, каких суперзлодеев выкатят против железного Тони. Не все же нам вертолеты с танками измельчать.

IRON MAN: THE VIDEO GAME

ПЕРВЫЙ ПЛОД ТЕСНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА SEGA И MARVEL ПОСПЕЕТ УЖЕ ВЕСНОЙ.

Когда-нибудь это должно было случиться: боссам Marvel Entertainment вконец опротивели непереносимо ужасные фильмы, создающиеся по мотивам их замечательных комиксов. Отныне все ленты с участием знаменитых супергероев целиком финансируются самой Marvel и снимаются при непосредственном участии Marvel Studios, а гиганты киноиндустрии, вроде Paramount или Universal, выступают в роли дистрибьюторов. В планах – полтора десятка проектов; и уже тизер первого – Iron Man, выходящего на экраны 2 мая следующего года, – поражает запоминающимися фразами, Робертом Дауни-младшим («Чаплин», «Зодиак»), который похож на Тони Старка больше, чем сам Тони Старк, и внушительным костюмом Айронмена, который будто перекочевал в ролик со страниц недавней Civil War. Все бы совсем прекрасно, если бы не одно «но»: кроме фильмов, вызывающих чудовищное недоумение, есть игры, после плотного знакомства с которыми остается только засверлиться.
В Marvel не оставили прискорбный момент без внимания, поспешно заключив с Sega договор, согласно которому безоговорочно известной вам компании надлежит работать над играми о приключениях Капитана Америки, Халка, Тора и Айронмена. Iron Man: The Video Game – первое звено в предположительно длинной цепочке совместных проектов двух не самых последних сил индустрии развлечений, и, как и все «первые», покажет нам, чего стоит ждать от следующих работ (например, маячащей на горизонте игры про зеленеющего Брюса Бэннера). Ждать, судя по демоверсиям, от которых посетителей Comic-Con'07 и последней E3 приходилось оттаскивать силком, можно ой как многого. Упакованный в каноническую красно-желтую броню Тони летает по открытым – очень открытым! – пространствам, в одиночку выступая против целых армий. Супергероя-миллиардера обстреливают пушки, танки и самолеты, а он знай себе посылает в них лазерные лучи, время от времени спускается на землю, чтобы – ради разнообразия – перевернуть особо громоздкую бронетехнику, а иногда – совсем для развлечения – аккуратно хватает своими грубыми железными пальчиками ракеты и элегантно разворачивает их в угодную ему сторону. Ощущения – почти как от Dynasty Warriors: абсолютному большинству противников суждено умирать уже просто от зависти, но иногда будут попадаться и живые напоминания о необходимости апгрейда* костюма. И все это – вперемешку с головокружительными полетами, которые, смеем надеяться, не уступят безумному паркуру умопомрачительной Crackdown и грядущей Prototype.
Авторы клянутся, держа обе руки на стопке выпусков Civil War, что старательно творят не восьмикопеечный довесок к очевидно кассовому фильму, а качественную и самодостаточную игру, в которой мы увидим все, что покажут на широком экране. Они видят Айронмена не «еще одним чуваком, который ужас чем занимается», а персонажем с более чем сорокалетней историей. Создатели фильма (к слову, режиссер Джон Фавро – большой поклонник видеоигр) предоставили команде разработчиков массу необходимых материалов (например, 3D-модель Айронмена), но последние ответственно заявляют, что также намерены черпать вдохновение из комиксов.
Как сказал Тони Старк, произнося тост на испытательном полигоне, в окружении солдат и «хаммеров», – «to peace». СИ

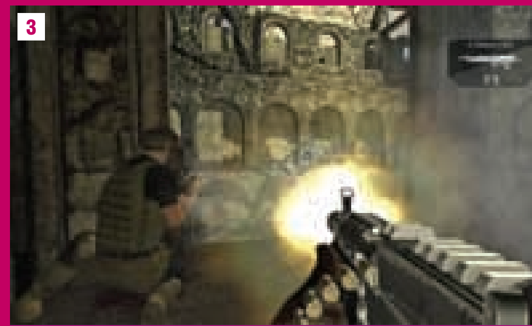
* **Питер Паркер:** Начинаю понимать, зачем тебе понадобилось целых сорок семь вариантов брони. **Тони Старк:** Сорок девять. **Питер Паркер:** Неважно.

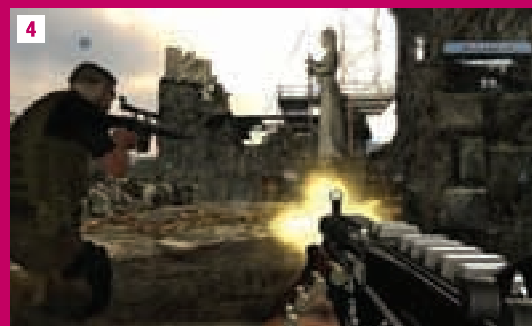


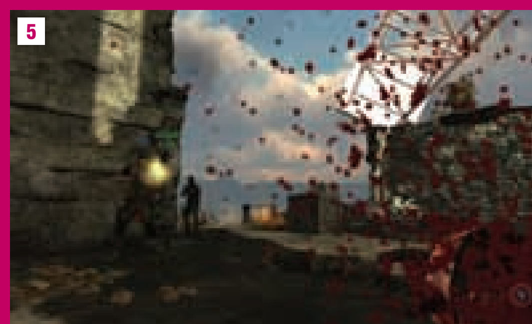


Подразделение Delta Force (1st Special Forces Operational Detachment-Delta) было образовано в 1977 году полковником Чарльзом Беквитом. В ходе подготовки бойцов использовались наработки британского спецназа (SAS). Первой операцией, в которой принял участие отряд, стало спасение американских заложников из Тегерана, известное как Operation Eagle Claw (год 1980). Из-за несогласованности действий и капризов погоды все закончилось неудачей. После анализа ситуации было принято решение о создании специального авиаотряда Nightstalkers, который доставляет бойцов к месту операции.





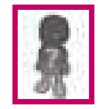






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: modern.first-person shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Pivotal Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года
ОНЛАЙН: www.eidosinteractive.co.uk/gss/conflictops



Автор:
Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 Та-та-та – говорит пулеметчик, та-та-та – говорит пулемет.

2 Зачистка: зеленая метка показывает расстояние до ближайшего склепа.

3 Гладиаторы нового века. Там, в арке, укрылся прислужник Рамиреса.

4 Памятник Матери-Земле или Кларе Цеткин? Оставим это на совести комми.

5 Кровища хлещет прямо в камеру. А оптика не пострадает? Вы чем объектив чистите?

6 Фото для боевого листка: «Джон Брэдли и Пол Фоули на страже демократических ценностей».

CONFLICT DENIED OPS

ИХ ЗНАЛИ ТОЛЬКО В ЛИЦО. ЛИЦО ЭТО БЫЛО ГРЯЗНЫМ И ПОЛОСАТЫМ. RED TEAM БРОСАЕТ ВЫЗОВ ЯДЕРНОМУ ТЕРРОРИЗМУ!

Режим Чавеса рухнул. Мечта о Едином Юге, Великой Оси Добра, так и осталась химерой, несбывшейся надеждой индейского президента, диктатора, поэта, лучшего друга Фиделя Кастро. На смену мечтательному Уго явились корыстолюбивые террористы во главе с генералом Рамиресом. Миллионы нефтяных боливаров ушли на покупку атомного оружия, чтобы потом нацелить ракеты на Штаты и заняться обычным шантажом. Так сказать, рэкетом международного масштаба. Еще одна страшилка из учебника новейшей американской истории. Еще один сюжет для голливудского боевика или ураганного шутера со счастливым финалом. Ведь наши, если помните, всегда выигрывают. Наши – это бойцы сверхсекретного подразделения Special Forces Operational Detachment-Delta, точнее, элитного отряда Red Team. Эти суровые парни исколесили земной шар от Гренады до Аравийской пустыни. И везде действовал один принцип: «В плен не сдаваться. В случае провала правительство США снимает с себя всякую ответственность». Никаких имен, званий и знаков отличия, эти солдаты попросту призраки во плоти, камуфлированные тени.

Conflict – сериал, изготовленный в тайных лабораториях шведской студии Pivotal Games. Всего вышло три игры, а сейчас готовится увидеть свет четвертая. Conflict Denied Ops – продолжение предыдущей антитеррористической стрелялки Conflict: Global Terror. Тогда «Красная команда» воевала в Колумбии, сражалась с бандой неонацистов March 33. Теперь – отправляется в Венесуэлу. В команде прошло сокращение штатов, и от четырех бойцов осталось только двое. Отныне нам подчиняется снайпер и пулеметчик. Ребята действуют в двойке, и никак иначе. Не случайно одним из рабочих названий игры было Crossfire, или, говоря по-русски, «Перекрестный огонь» – здесь это основная тактика. Пока один строчит из пулемета, сеет панику в рядах противника, другой спокойно выбирает цели и стреляет на поражение. Припомните хотя бы десяток игр с хорошим кооперативным режимом, которые можно пройти вместе с товарищем или, что совсем уж удивительно, с любимой. Conflict Denied Ops предполагает именно коллективное прохождение (в многопользовательском варианте), либо умение быстро соображать и отдавать команды компьютерному напарнику. На поле брани можно махом переключаться с одного подчиненного на другого. Та же история и с техникой, этому подшефному диверсанту быть стрелком, а тому – механиком-водителем. Рули, стреляй, крути башней.

Игра делается для двух платформ сразу и основана на нескольких современных технологиях – Geo-Mod и Puncture-Tech, с помощью которой легко палить сквозь стены, двери и прочие препятствия. Объекты, как нынче и положено, можно разрушить, и противнику негде будет укрыться от вашего праведного гнева. Уже ясно, что все миссии линейны, в них куча подсказок и меток на карте, чтобы солдаты часом не заблудились. Мало ли какие топографические козни готовят коварные индейцы? От вас потребуется жать на гашетку, вовремя раздавать команды и сеять демократию где только возможно. Главное не перепутать Ливию с Боливией или Ирак с Ираном. Go! Go! Go! СИ

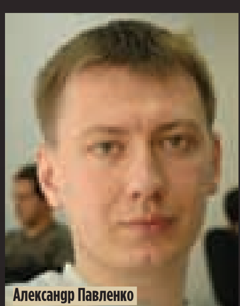


Ritmix
www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru
Музыка в движении?
Легко!
Новый стильный mp3-плеер Meizu RF-7400 by Ritmix сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять RF-7400 легко и удобно благодаря сенсорной клавише. Meizu RF-7400 by Ritmix — 8 Гб удовольствия!
Ritmix — ритм твоей свободы!


Николай Зарочинцев


Владимир Корунчак


Андрей Ткаченко


Александр Павленко


Дружная команда 4A-Games. Во многом из-за недостатка информации у многих сложилось мнение о том, что «Метро 2033» очень похожа на «Сталкер» и является его «непрямым» продолжением. Заверяем вас, что это совсем не так. Несмотря на то что в разработке обоих проектов действительно принимали участие одни и те же люди, игры на самом деле очень разные.

Метро 2033

«Метро 2033» официально анонсировали больше года назад – в августе 2006 было заявлено, что выходцы из GSC GameWorld, принимавшие непосредственное участие в работе над S.T.A.L.K.E.R., основали студию 4A-Games и делают крайне перспективный шутер по известной одноименной книге Дмитрия Глуховского. Разработка началась лишь в начале прошлого года, и сейчас находится в самом разгаре.

Москва после ядерной войны, захваченная мутантами, где немногие выжившие люди ушли под землю, в метро, и ведут борьбу за существование. Каждая обитаемая станция – отдельное государство со своими порядками, законами и жителями. Вы играете за молодого парня Артема, живущего на «ВДНХ». Нападения невиданных доселе мутантов вынуждают жителей станции искать подмогу извне, и Артема отправляют в путь к легендарному Полису, городу в сердце метрополитена. Его цель – оповестить обитателей подземки о новой угрозе.

До релиза еще есть время, а вопросов по проекту все-таки пока куда больше, чем ответов. Предлагаем вам новую информацию из первых рук, а также эксклюзивные скриншоты из самого последнего билда.


Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru


Вячеслав Аристов

Ведущие программисты: Олесь Шишковцов (рендер) и Александр Максимчук (pipe-line)

? Приветствуем! Расскажите поподробнее о движке 4A-Engine. Работа над ним завершена окончательно? Насколько хорошо он справляется с огромными открытыми пространствами?

Нет, конечно, не завершена! Ещё столько нужно и можно сделать! Из сильных сторон, это, конечно же, динамическое освещение (по количеству и качеству источников света в кадре мы «впереди планеты всей»), стриминг всего и вся, процедурные анимации, разрушаемая геометрия, с которой отлично справляется AI... Да много всего! Отдельного внимания заслуживает инструментарий для художников и геймдизайнеров – ну очень уж удобный. Редактирование статики, физики, частиц, звуков идет в сюжетных сценах в реальном времени, в финальном качестве. Вкупе с системой визуального скриптования все это кардинально ускоряет процесс создания игры. По поводу открытых и закрытых пространств – разницы нет – движок прекрасно справляется и с первыми, и со вторыми, а также с их комбинациями.

? В пресс-релизе нас заинтересовала фраза «инновационная технология визуализации, основанная на психооптическом восприятии человека» – расскажите, пожалуйста, об этом поподробнее!

Объясню на простом примере. Представьте себе разницу между репортажной и киносъемкой. Репортажная дает более реалистичную картинку, но психологически человек лучше воспринимает картинку, которую дает кино. Вот и получается – можно создать реалистичную картинку, а можно убедительную. Мы выбрали второй путь. А еще некое копирование на уровне программирования особенностей зрения человека (к примеру, мы лучше воспринимаем яркость, нежели цвет, разные цвета мы воспринимаем с разной скоростью, мозг сам дорисовывает то, что не успел увидеть глаз, и т.д.) позволяет нам получать нормальное количество кадров в секунду в сложнейших сценах.

Ведущий аниматор Владимир Корунчак

? Используете ли вы при анимации для игры motion capture?

Да, используем. Выезжаем за город, отлавливаем «Библиотекарей», «Крыс-мутантов», «Жабо-людей»... и прочих животных. Дрессируем их и снимаем... Шучу! На самом деле используем, но только для людей. Но есть движения, которые невозможно захватить motion capture по разным причинам. Так, анимация рук при виде от первого лица и, соответственно, монстры, создаются отдельно.

? А как анимируются монстры? Как вы придумываете движения тварей, которых не существует?

С момента описания на бумаге и до полной реализации в игре в голове проходит целая жизнь этого существа. Первые идеи начинаются с примерного описания. Я прокручиваю в голове общий характер. Что монстр умеет делать, как спит, что ест, как охотится, чем живет... Потом приносят эскиз. С рисунком уже легче все мысли собрать вместе. Видны особенности строения. Рождаются и более четкие картинки. А когда отдают рабочую модель, начинается полная жизнь существа у меня в голове. Я стараюсь мысленно стать им. Думаю о нем почти постоянно, проигрываю какие-то сценки, представляю эмоции, характерные движения, то, что его отличает



от остальных... Иногда они меня преследуют даже во снах. И только после того как он ожил в мыслях, я берусь анимировать его.

? Вспомните, пожалуйста, наиболее интересные моменты из анимирования существ.
Интересное – это сам процесс. Сначала придумать, а потом свои мысли и идеи воплотить. И воплотить именно так, как задумал, а не как получается. Вроде бы, все просто: монстры ходят, бегают, прыгают...
А вот придать неповторимость каждому – это интересно. Ты как бы рождаешь его: учишь кушать, атаковать, рычать и бояться... А после того как монстра вставят в игру, они берут и убивают его – ЗА ЧТО!? А еще наши добрые геймдизайнеры очень любят поиздеваться над несчастными, например, на «Библиотекаря» надевают каску, противогаз и латы, а потом с истерическим смехом бегают от него по уровню.

Ведущий геймдизайнер Вячеслав Аристов

? Чему в первую очередь будет посвящена игра?
В первую очередь, хотим заставить игрока поверить в этот мир до такой степени, чтобы он понял, не дай Бог такое когда-нибудь действительно случится. Это не симуляция выживания в страшном мире, это действительно страшный мир. Ну и конечно, даем возможность выбирать стиль игры и не позволяем скучать, разнообразим геймплей по полной.

? Сколько будет концовок, чем они будут отличаться и насколько нелинейный сюжет?
В игре две концовки, отличаются они кардинально. Они по-разному повлияют как на судьбу героя, так и на судьбу жителей подземной Москвы. Игра вообще сюжетно-ориентированная, но игрок, конечно, получит возможность отвлечься от основной линии, и принять участие в разрешении конфликтов группировок, населяющих метро.

? Будет ли в игре управляемый транспорт?
Как вы понимаете, тоннели метро изначально созданы для транспорта. Вас ждут головокружительные погони, прорывы вдоль вражеских станций, путешествия по заброшенным тоннелям. А транспортом служат разнообразные дрезины, от ручных до моторных, от гражданских до военных. Ну и плюс пара сюрпризов.

Ведущие дизайнеры уровней Александр Павленко и Николай Зарочинцев

? Насколько огромен мир игры? По размерам, по проработке, по затраченным вами силам?
В детализации мы себя практически ничем не ограничиваем, проработка идет доскональная (в рамках здравого смысла, разумеется). Насколько большой мир? Москва большой город, поэтому карта соответствующего размера. Так как в команде работают люди, у которых за плечами большой опыт, то стараемся обходить собственные грабли. Нужно, чтобы затраченные силы оправдывали результат. Главное – спланировать все так, чтобы не делать лишней работы. Для каждого уровня сначала тщательно продумывается геймплей, и только после согласования начинается разработка. Чтобы окружение не повторялось, маршрут игрока приходится максимально разнообразить.

? Как происходило создание уровней? Насколько цельным будет мир?
Сначала «рыли» в Интернете информацию по конкретным объектам, затем поехали непосредственно на натурные съемки в Москву. Побывали на всех главных «локациях», на некоторые пробирались хитростью. Обойдемся без названий, чтобы не пострадали работники и охранники этих объектов. Затем все это еще раз перебиралось и шло в работу. Были изучены архитектурные, инженерные, конструктивные особенности зданий и сооружений советской эпохи. После согласования между геймдизайнерами и арт-отделом уровни шли в работу. Насколько цельный мир? А насколько он будет цельным после ядерной войны? Уровни будут подгружаться. Надо же дать игроку сходить в туалет или выпить чаю во время загрузки.

? Расскажите немного о наиболее интересных уровнях.
Все интересны по-своему. Будут и обширные открытые пространства, и такие, где игрок почувствует себя червем. Огромные наземные здания и сооружения и гигантские подземные комплексы, принявшие новый облик туннели и станции метро, различные подземные коммуникации, сточные трубы, канализационные коллекторы, древние катакомбы. В общем, на каждом уровне будет на что посмотреть. Сложно сказать, какие понравятся игроку больше всего. Вкусы у всех разные. К тому же мы стараемся сделать уровни интересными и уникальными. На каждом будет свой геймплей и фишки. Одни держат игрока в напряжении, другие дадут расслабиться, побродить, посмотреть.

? Каково соотношение открытых и закрытых помещений? Насколько глубоко игрок сможет проникнуть в недра метро?
Открытых и закрытых уровней примерно поровну. Насколько глубоко… Думаем, говорить об этом не стоит, пускай это останется тайной, которую предстоит узнать.

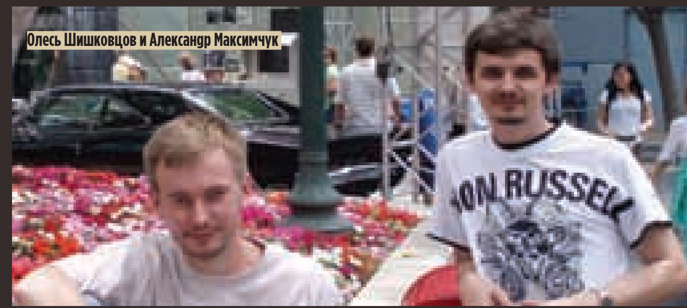
Арт-директор Андрей Ткаченко

? Чего в первую очередь вы хотели добиться в визуальном виде игры?
Главное: создать атмосферу, настроение и стиль в игре. На мой взгляд, крайне важно добиться, чтобы игрок поверил в существование этого мира, чтобы это стало для него реальностью. Любая, даже незначительная на первый взгляд мелочь может разрушить эту веру. К примеру, представьте героев «Иронии судьбы», распивающих в бане не водку с пивом, а текилу с абсентом. Результат – все напились, но никто не поверит.

? Ездили ли вы в Москву за вдохновением?
В Москву ездим регулярно, между театрами и музеями вдохновляемся «армянским». Мы делаем постапокалипсическую игру, и Москва сегодня – это не Москва 2033 года, после катастрофы. Сбор материала занял очень много времени. У нас есть огромное количество фотографий нужных нам мест. В течение девяти месяцев снимали город, под землей помогали снимать диггеры.

? Как много в игре выдуманных видов вооружения, несуществующих мест?
70% реального, 30% – придумано. То, что вымышлено, только добавляет и усиливает ощущение реальности происходящего.

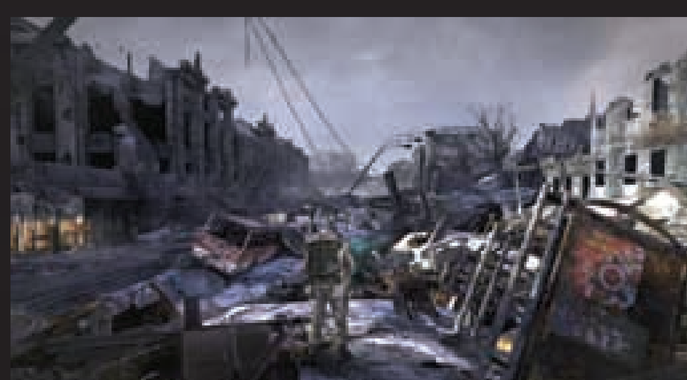
P.S.
Выражаем огромную благодарность всему коллективу 4A-Games Studio и лично Андрею Прохорову за помощь в подготовке материала. СИ


Олесь Шишковцов и Александр Максимчук





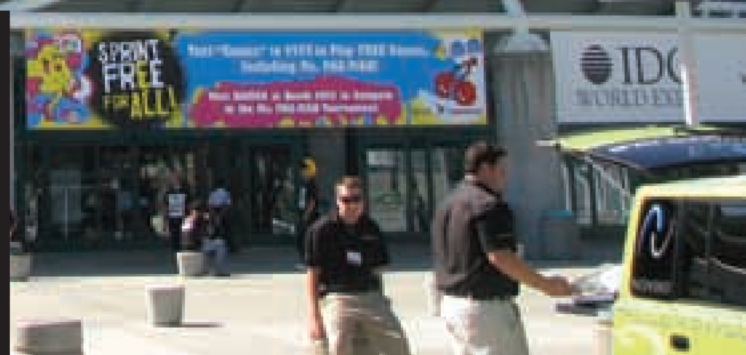

«Принтскрин» из рабочей версии игрового движка. Отсюда были сняты все представленные скриншоты.





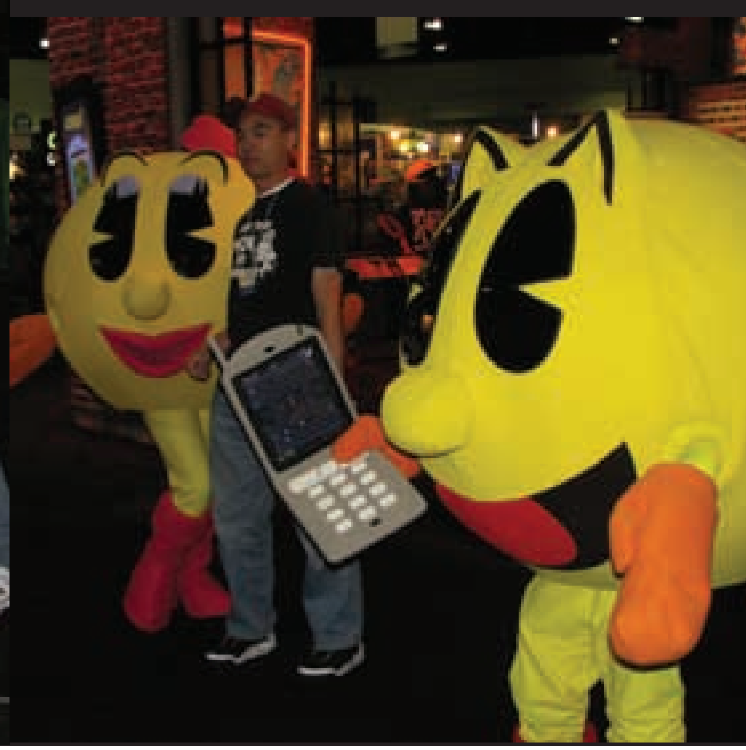
Автор:
Николай Питерский

E for All





Как гром среди ясного неба прозвучало в прошлом году заявление организаторов крупнейшей игровой выставки E3 о смене формата. В июле этого года мы могли наблюдать, что из этого вышло: грандиозное шоу для геймеров превратилось в E3 Media and Business Summit, закрытое бизнес-мероприятие для прессы и профи от индустрии. Потеря былого размаха (вместо 70000 в 2005 году всего 4000 посетителей в 2007-м), смена прописки (выставка переехала из Los-Angeles Convention Center в гостиницы Санта-Моники, прибрежного района LA) и отсутствие развлекательной











программы вряд ли в полной мере компенсировалось громкими анонсами и презентациями, которые все еще остаются визитной карточкой E3. Впрочем, свято место пусто не бывает. Например, владельцы европейской Games Convention приложили массу усилий, чтобы привлечь внимание прессы и разочарованных геймеров к своему мероприятию, и преуспели в этом. Компания IDG World Expo, не первый год занимающаяся IT-выставками, и вовсе сделала ход конем: все в том же Los-Angeles Convention Center провела 18-21 октября Entertainment for All, ориентированную на обычных игроков. Чтобы выяснить, удалось ли E for All стать полноценной заменой E3, мы отправились в Лос-Анджелес...

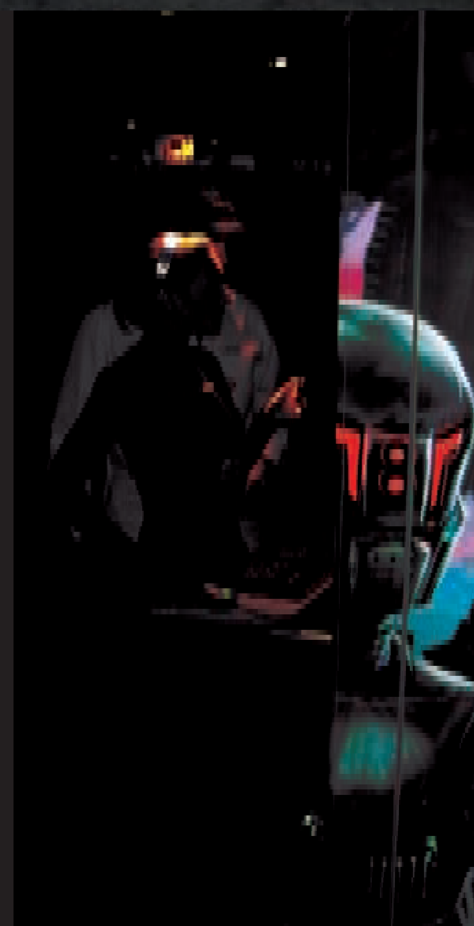
Звуки му

Первые подозрения закрались в душу аккурат в момент открытия выставки: редкие посетители, скучающие участники... Никаким аншлагом, как в годы расцвета E3, и не пахло. Впрочем, теплилась надежда, что к середине дня все переменится: с утра пускали только тех, кто зарегистрировался на E for All до 1 сентября.

Ближе к трем часам с улицы донеслись звуки бравурной музыки: специально приглашенный оркестр исполнил несколько мелодий из видеоигр. Затем оркестранты, не прекращая терзать инструменты, проследовали в Convention Center, где к ним присоединились косплееры. Как и полагается, на костюмированном представлении преобладали персонажи японских игр, компанию которым составило несколько западных «звезд» – например, вездесущая Лара Крофт и Человек-паук. Фотосессия и мини-концерт заняли от силы минут 20, а вместе с ними закончилась и вступительная часть. Немногочисленные посетители и журналисты (по официальной статистике, E for All почтили вниманием 1100 «акул пера») разбрелись по стендам...

Легкое подобие E3

О былой E3 напоминала только выставка игрового арта Into the Pixel. Правда, искусство новой волны не слишком-то привлекало посетителей. Гораздо больше зевак отправилось к стенду Fatal1ty глазеть на соревнующихся – тем более что комментировала схватки одна из «двух с половиной» привлекательных













девушек выставки. С booth babes как-то не сложилось: их было, прямо скажем, маловато, а симпатичных вообще – раз-два и обчелся. Уж поверьте на слово: в отношении женской красоты наш «Игромир» впереди планеты всей. На западных мероприятиях давно принято смотреть не на стендисток, а на игры… Впрочем, как раз с играми вышла промашка. Многие издатели и тем паче разработчики E for All проигнорировали, те же, что приняли участие, отнеслись к событию с явной прохладцей. Electronic Arts, тяготеющая к гигантским стендам, на сей раз ограничилась весьма скромными площадями. Понятное дело, на которых демонстрировалось ограниченное количество проектов. Чуть ли не за всех отдувалась Nintendo, как всегда оформившая стильный стенд и обустроившая сцену, на которой постоянно проводились какие-то конкурсы и выступления. Думается, менеджеры компании зря старались – Microsoft и Sony выставкой пренебрегли, а потому бороться за внимание геймеров было попросту не с кем. Пожалуй, вопросов не возникло бы, если б подтянулись другие крупные игроки. Но их можно было пересчитать по пальцам одной руки: компанию EA составили Intel, THQ, 2K Games и Konami. В итоге South Hall даже не был заполнен, а ведь та же E3 в лучшие годы занимала три зала. Многие посетители с явным раздражением критиковали ценовую политику IDG World Expo: самый дешевый двухдневный билет стоил $50, хотя обойти E for All, досконально изучая все выставляемые проекты, можно было максимум за 4-5 часов.

Стулом по морде!

Но все это еще полбеды. Самое большое разочарование – острый дефицит анонсов и интересных показов. На эксклюзив расщедрилась только Konami, впервые позволившая обычным игрокам, а не только прессе, прикоснуться к своему главному хиту – Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Только на стенде этой компании было хоть какое-то оживление: посетители не ленились постоять в небольшой очереди ради 15 минут счастья. Жалкие несколько строк вряд ли смогут передать весь восторг, подаренный игрой. Кроме того, мы уже не раз писали о MGS4. Поэтому просто еще раз подтвердим: Хидео Кодзима (Hideo Kojima) не сбился с верного пути. Настоящим откровением стала Sid Meyer's Civilizations IV: Revolution. Разработчики умело перенесли на приставки казалось бы «писишную» до мозга костей игру и заслужили бурные аплодисменты. Смена платформы никак не сказалась на очаровании четвертой «Цивы», к тому же за счет удобного управления играть стало более комфортно. На существенные преобразования геймплея рассчитывать не стоит, но кое-какие мелкие изменения все же произошли: например, проигрывающий схватку отряд можно попытаться вывести с поля боя. Внушает доверие и отношение авторов к своему детищу: хотя игра уже сейчас выглядит завершенной (по крайней мере, мы не нашли изъянов в небольшой демке), подопечные Сида Мейера не торопятся с релизом: он состоится не раньше 2-го квартала 2008 года. И правда: поспешишь – людей насмешишь.
Самым любопытным проектом на стенде EA оказался Warhammer Online. Хотя игру делают далеко не новички в MMORPG, многочисленные заимствования видны с первых же секунд знакомства. Систему









выдачи квестов, концепцию схваток, элементы интерфейса авторы явно одолжили у близзардовцев. Сюрпризом это не стало, но все-таки претенциозный проект должен обладать какой-то неординарной особенностью. Таковой, впрочем, можно считать вселенную Warhammer. Глядя на то, как тщедушный гоблин ловко орудует здоровенной алебардой, грех не пустить слезу умиления. Но это чувство быстро испаряется, а вот осознание того, что играешь в клон World of Warcraft, наоборот не выходит из головы. Не заскучали мы на выставке лишь благодаря проекту Smack Down vs Raw 2008. Симулятор реслинга оказался разудалым файтингом, и в мгновение пленил наши сердца, хотя нас вряд ли можно отнести к ярым поклонникам этого вида «спорта». В реальности реслинг – заранее срежиссированное шоу, а в игре геймер активно влияет на исход боя. Конечно, ни о каком равновесии речь не идет: неоднократный чемпион Гробовщик (Undertaker) практически непобедим, но за возможность огреть сопеника стулом по морде можно со многим смириться. Бойцов маловато, однако все они, как и полагается, весьма колоритны. Разнообразие же достигается за счет множества режимов. В одном из них, стоя на лестнице, надо удерживать определенное время чемпионский пояс, висящий над рингом. Задачка нетривиальная: чтобы не грохнуться оземь, свалившись с верхотуры, нужно сначала переломать кости сопернику и отбить ему голову. Так можно выгадать несколько драгоценных секунд спокойствия, пока оппонент лежит в отключке. Мы же говорим – очень веселая игра!

Перемен требуют наши сердца

Конечно, на выставке показывали и заводной Unreal Tournament 3, и пару музыкальных хитов – Rock Band и Guitar Hero III: Legends of Rock, но все равно чувствовалось – размах не тот, нет чувства праздника и приобщения к прекрасному. Справедливости ради отметим, что кое в чем организаторы E for All все же преуспели. Поклонники киберспорта могли понаблюдать (или поучаствовать) за турниром, организованным Major League Gaming. Для геймеров, желающих связать свою судьбу с индустрией, проводилась действительно полезная двухдневная серия семинаров Game Career Seminar. Жаль только, что из звезд присутствовал на ней лишь Дэйв Перри (Dave Perry), лучшие годы которого давно позади, да и сами лекции оплачивались дополнительно и стоили весьма внушительно – $165 (минимум $115 за один день). Хотя, с другой стороны, за хорошее образование давно принято щедро платить. Удался и концерт игровой музыки Video Games Live!, однако его стоит расценивать, скорее, как отдельное мероприятие: прошел он в другом здании, а билеты опять-таки влетели в копеечку (никак не меньше 30 «зеленых»).
Итоги «интернациональной» выставки уже известны, а статистика кажется просто убийственной для организаторов. За 4 дня E for All собрала 18000 посетителей, тогда как, казалось бы, локальный российский «Игромир-2007» может похвастаться более внушительными цифрами – почти 50000. Функционеры IDG World Expo, однако, бьют себя пяткой в грудь и обещают собрать геймеров в Convention Center и на будущий год. С чего взялся такой оптимизм, непонятно, зато абсолютно ясно, что на E for All придется поставить крест, если выставку не постигнут большие перемены! **СИ**





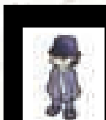


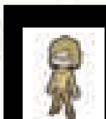


Очередь в этом году была гораздо короче…

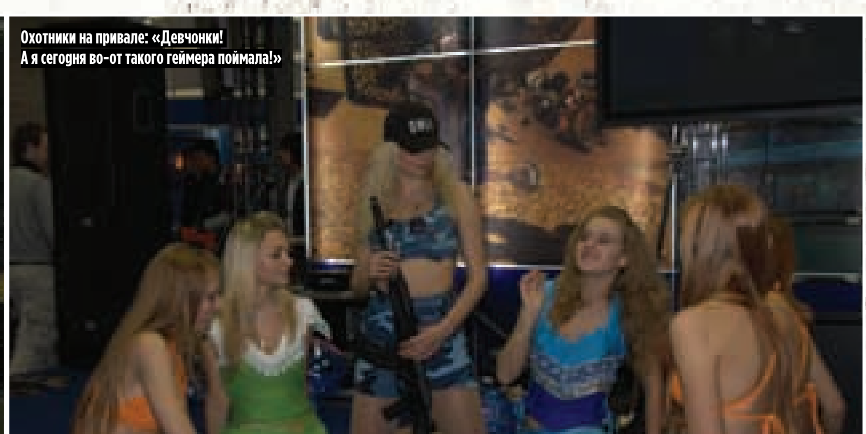

Геймер! А каким тарифом пользуешься ты?

«ИГРОМИР-


Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru


Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru


Секрет Мальвины раскрыт: голубые волосы +15 к обаянию!


Охотники на привале: «Девчонки!
А я сегодня во-от такого геймера поймала!»

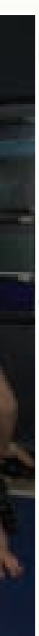




Вот, как нужно держать контроллер Wii, юный падаван!

Так рождаются симфонии...


-2007»



Знаете, чем занимаются журналисты на выставках в кратких промежутках между интервью и презентациями? Прокачивают навык «аналитика», пытаясь вывести из всего увиденного и услышанного «тенденции индустрии». Разумеется, те же самые выводы можно сделать, пробежавшись по Интернету, но когда объекты исследования кучно собраны вокруг тебя, гудят, мигают разноцветными всполохами, манят подёргать за ручки и понажимать на кнопочки – получается как-то нагляднее.

Так было и на «ИгроМире». Хотя выставка разместилась в том же павильоне ВВЦ, что и в прошлом году, на ней было больше всего – игр, компаний-участников, простых посетителей и заморских гостей. А значит, и срез индустрии, как и геймерской культуры, получился куда более представительным.

Назад в будущее

После того как обойдёшь все стенды, впечатление создается примерно такое: пушка сбоку, онлайн, открытый мир, ретро. Вид от первого лица, с болтающимся у края экрана оружием, остаётся самым популярным как у геймеров, так и у разработчиков. Впрочем, о толпах клонов речь не идёт – проекты на удивление разные, и во многих стрельбу сопровождает применение спецспособностей. На «ИгроМире» все желающие приводили мутантов-сплайсеров в био-шок («1С») с помощью электричества, пирокинеза и верного гаечного ключа. Любители тянуть время и останавливать мгновение примеряли виртуальный бета-костюм героя TimeShift («Софт Клаб»). Кстати, разработана игра нашими соотечественниками, Saber Interactive. Редкую возможность поиграть наконец за жертву бесчеловечных опытов дала всем «Территория тьмы» («Бука»). Те же, кому больше по душе похождения обычных спецназовцев, могли выплеснуть агрессию... опять же в «Территории тьмы» (по сюжету придётся поиграть и за обычного солдата) или в ShowDown: Scorpion («Акелла»).«Безбоксовые» приверженцы Games for Windows смогли потрогать русскую PC-версию Gears of War. И даже Hellgate: London, родной внучок Diablo, предложил вместо неактуальной изометрии вид либо со спины героя, либо, опять же, из его горящих праведным гневом глаз.

В том же ключе выпускают даже игры, которые и шутерами-то не назовёшь, но тоже от первого лица. Среди них – исследовательская Metroid Prime 3: Corruption для Wii, художественный «Тургор» и головоломная Portal, принадлежащая, по чьему-то меткому определению, к жанру «door'em'up».

Наконец, «Правда о девятой роте» за авторством Дмитрия Пучкова, единственная заявленная на выставке «документальная игра» или, если угодно, «интерактивная реконструкция», эксплуатировала популярный жанр, давая игроку шанс взглянуть на заснеженные афганские пригорки глазами людей, защищавших высоту 3234 в памятную ночь с 7 на 8 января 1989 года.

Те немногие проекты-«отщепенцы», что по каким-то причинам решили не заталкивать нас в черепушку персонажа, в компенсацию затаскивали пользователей в место куда более опасное – Интернет. Страну, где спам и вирусы победили вежливость и орфографию. Одних названий со словом «онлайн» на стендах

Хотя выставка разместилась в том же павильоне ВВЦ, что и в прошлом году, на ней было больше всего – игр, компаний-участников, простых посетителей и заморских гостей.



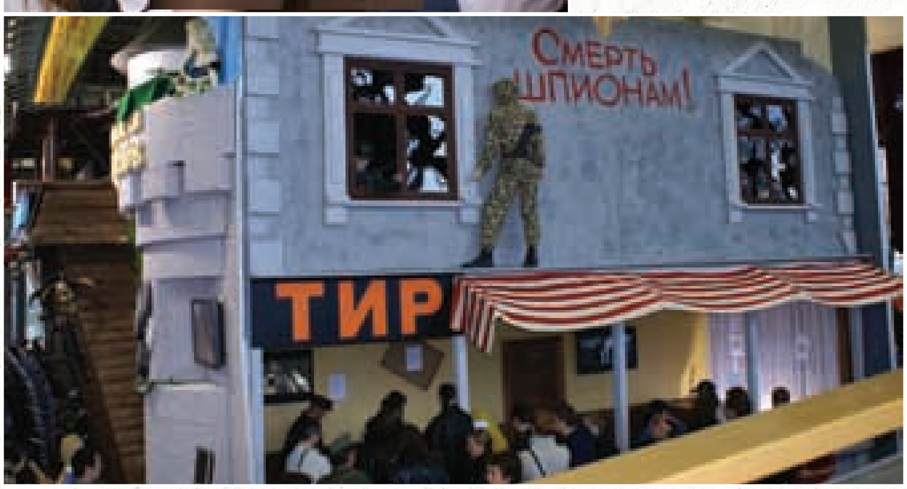



Главное – вовремя воспользоваться служебным положением.

можно было насчитать не менее четырёх штук. Ниваловская «Пиратия» на выставку не попала, геймерам лишь раздавали флаеры с приглашением на бета-тест. Однако Nival Online анонсировала другую MMORPG, «Аллоды Онлайн» (АО). АО своеобразно преломляет тему морских приключений, предлагая игрокам путешествовать между островами-аллодами на астральных кораблях. Играбельную версию АО «Нивал» пока не показал, и в её отсутствие «Корсары Онлайн» (в девичестве Pirates of the Burning Sea) от «Акеллы», остались единственной массивно-многопиратской на выставке, так сказать, во плоти. Достался свой кусочек корсаров и предпочитающим оффлайн: дополнение «Корсары: Город Потерянных Кораблей» пользовалось бешеной популярностью.

Проект CSOnline команды GDTeam оказался тренировочно-сортировочным сервисом, с помощью которого начинающие игроки в CounterStrike и другие многопользовательские игры могли бы совершенствовать своё мастерство, а профессионалы – находить себе равных по силе партнёров. Стенд LAVA Online, браузерной постапокалиптической игры, привлёк неожиданным сплавом реального с виртуальным. Посетителям предлагалось, выбив энное количество очков в страйкбольном тире, заработать полезный предмет – например, складной стопарик «+1 к лидерству». Зарегистрировав в игре прилагающийся к призу код, можно получить соответствующий бонус для своего персонажа. Наконец, под названием «Тайный Город онлайн» скрывалась MMORPG, разрабатываемая Gaijin Entertainment по мотивам серии произведений Вадима Панова, на свой лад перепевшего тему «волшебники среди нас», уже изрядно подзатёртую корифеями Ролинг и Лукьяненко. Лучший фантаст Европы по версии Eurocon-2003, лично присутствовавший на выставке, тоже в накладе не остался – помимо уже знакомой нашим читателям RPG «Не время для драконов», посетителям была представлена многопользовательская космическая опера (нет, на самом деле никто не пел) World of Tides (GDTeam), также основанная на творчестве автора «Дозоров».

А вот у компании Gravity не иначе как случилась аллергия на кавай. Напомним, речь идет о создателях Ragnarok Online. Это ведь только название страш-




Субботним вечером на стенде PlayIt выступал коллектив «Метелица».





ное, в остальном другого такого белого и пушистого на вид мирка еще поискать. Авторы, видимо, безмерно устали от крылышек, перышек, ушек и хвостиков. И резко сменили курс. Те, кто все-таки прошли выставку насквозь, нашли на краю минималистский стенд в багровых тонах. Большой плакат перед ним, украшенный изображением чудовища, подозрительно похожего на Nemesis из Resident Evil, рассказывал жуткую историю. О прекрасном, цветущем мире, в котором лучше не оставаться на ночь. О том, как меняются его жители с приходом тьмы. О зле, у которого нет альтернативы, только степень. Впрочем, есть подозрение, что дело не только в личных вкусах создателей, а перед нами – еще одна тенденция будущего сезона.

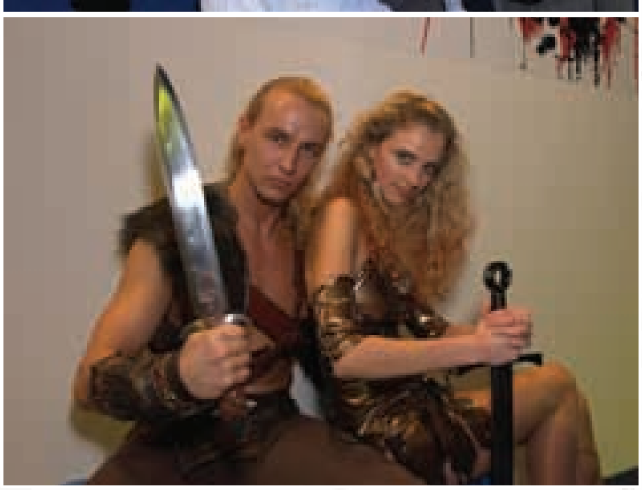


Винс Дези приехал на «Игромир» показывать Postal III, но пришлось ему самому выступать в роли живой иконы игропрома.





«Игромир» захватили кролики!




Спор о том, кто лучше – постапокалиптические красавицы или фэнтезийные – перешел в завершающую фазу.




Типичное семейство геймеров.

В контексте популярности сетевых развлечений становится понятным и появление всё большего числа игр-«песочниц», с большим открытым миром. Естественно, что тысячам пользователей тесно в узких коридорах и на маленьких островках, поэтому в подавляющем большинстве онлайновых проектов счёт идёт на десятки квадратных километров. Однако мощности современного железа (в том числе консольного) позволяют выдать эти же километры и в пользование одиночного игрока. Самый востребованный посетителями проект – Far Cry 2 (Ubisoft) поражал как раз своими полностью интерактивными просторами, где между ключевыми точками сподручнее передвигаться на автомобиле, или даже на дельтаплане. При этом детализация достигла таких высот, что с деревьев можно было отдельно отстрелить каждую веточку.
Другой проект Ubisoft, Assassin's Creed, предлагал свободу в несколько другом месте и времени – на узких улочках городов средневекового Востока.
Единый непрерывный мир появился и в продолжении Mercenaries. В Mercenaries 2: World in Flames (Electronic Arts) игрок стал сам себе хозяином, и даже получил возможность открыть частную военную компанию.
Туз в рукаве разработчиков Spore (Electronic Arts) – постепенное увеличение масштаба происходящих событий. Игрок начинает свой эволюционный путь в роли жалкой доисторической амёбы, плавающей в первобытном «супе», однако постепенно выбирается на сушу и отращивает все необходимые клешни и чесалки (редактор существ, что неудивительно, весьма похож на расширенную версию The Sims 2). После того как подопечный становится более-менее разумным, он организует себе подобных в племя и начинает экспансию на соседей. Захватив весь мир (не обязательно военными методами), можно отправляться исследовать космос.
Наконец, за словечком «ретро» прячется интересная тенденция, не иначе как связанная





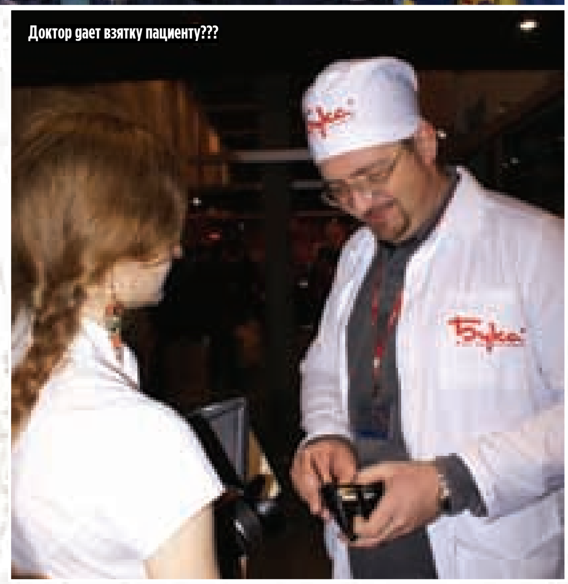

Все эти люди хотят увидеть Far Cry 2.

с тем, что средний возраст геймеров постепенно увеличивается. Те, кто 10-20 лет назад были подростками, сегодня с ностальгией вспоминают свое игровое прошлое. Во многом благодаря этому иные сериалы, зародившиеся в восьмидесятые, здравствуют и поныне. Но есть другие великие игры древности. В прошлом поклонники их почти похоронили, не дождавшись и второй серии. Недавно эти мастодонты вдруг воскресли: так случилось, например, с King's Bounty и Deathtrack. Оба римейка разрабатываются при участии «1С» и выглядят весьма неплохо. «King's Bounty: Легенда о рыцаре» даже была названа некоторыми посетителями лучшей игрой на выставке. Личное знакомство с новым проектом разработчиков «Космических рейнджеров» показало – хит ждать стоит.

Вызывает уважение и проект «Death Track: Возрождение» – хотя бы тем, что сделан на движке The Engine, до этого использовавшемся в основном в RPG («Магия Крови», «Санитары подземелий», «Не время для драконов»). Как оказалось, в умелых руках создателей движка, разработчиков из SkyFallen, его модифицированная версия вполне способна потянуть супердинамичные аркадные гонки с тотальным разрушением всего и вся. Кстати, в смежном жанре отметилась и «Бука», выдав на суд игроков проект Sledge Hammer – очередные грузовичные гонки от Targem, ещё более аркадные (и играбельные), чем ExMachina Arcade.

Продолжения классических сериалов были представлены и «Акеллой». Долгожданные пошаговые стратегии Disciples III и Jagged Alliance 3 (JA3) пока, увы, так и остаются долгожданными – релизы нас ожидают лишь в туманном, хотя и не столь далёком будущем. Однако представленная на «ИгроМире» рабочая версия JA3 не посрамила честь своих предков, и кое-кого даже заранее подвигла на покупку.

Онлайновый мир Age of Conan: Hyborian Adventures (которую фирма «1С» показывала впервые в России) тоже явно рассчитан на игроков-ветеранов,


Доктор дает взятку пациенту???


На стенде LAVA Online публику развлекали арабскими танцами.



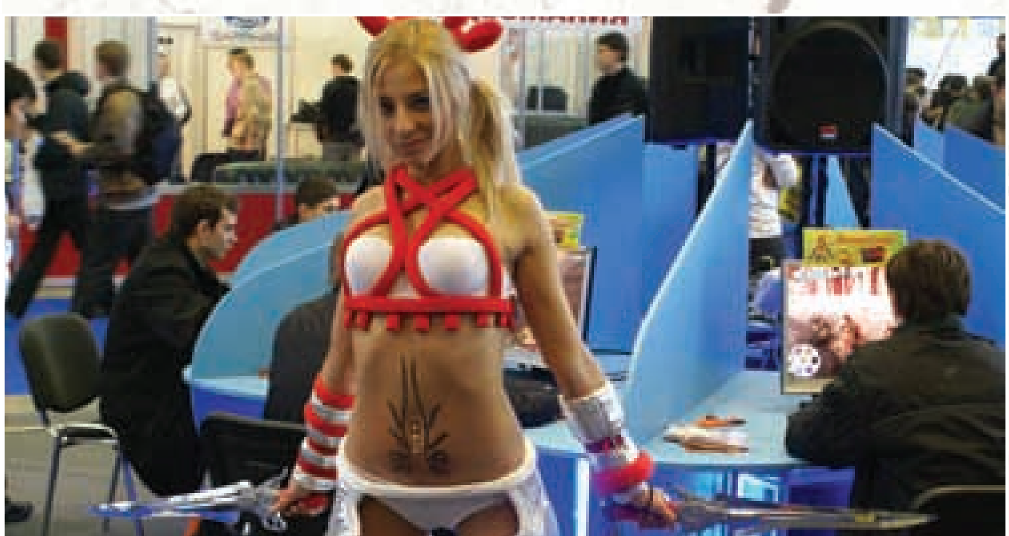


выросших на фильмах восьмидесятых о Конане и Рыжей Соне. Опоздав к раздаче прав на вселенную Толкиена, Funcom ухватилась за творчество Роберта Говарда – и не прогадала.
Разумеется, были на выставке и игры, не укладывающиеся в наши наспех выдуманные «тенденции». Так, Sega в этот раз решила удивить всех вовсе не синим ёжиком, а новой стратегией Universe at War: Earth Assault, где люди оттеснены на задний план, а войну за Землю ведут несколько рас инопланетян. Любители истории также могли приобщиться к Medieval II: Total War – Kingdoms.
Почти пустовавшую нишу игр о гигантских шагающих, но, увы, не человекоподобных роботах занял экшн с тактическими элементами «2025: Битва за Родину», сделанный на движке тоже пока не вышедшей Heavy Duty от студии-разработчика Primal Software.
Из ролевых новинок выделим уже неоднократно упомянутого в «Стране Игр» «Ведьмака» («Новый Диск») и Sacred 2: Fallen Angel («Акелла»). В последней игре был доступен многопользовательский режим, и между адептами «Князя тьмы» был даже проведён сетевой турнир.

Люди «ИгроМира»

Взросление аудитории заметно не только по легкой дымке ностальгии вокруг стендов (правда, знающие люди говорят, что это был пиротехнический эффект). Геймеры стали гораздо активнее. Так, на выставке, помимо наёмных костюмированных зазывал, появились косплееры, пришедшие туда по собственной инициативе – порадовать народ своим видом. И народ радовался. Впрочем, у иных ряженых был меркантильный расчёт. Одетым в костюмы сталкеров компания GSC Game World обещала бесплатный проход на «ИгроМир» – и выполнила своё обещание. А некоторые геймеры даже предложили свои услуги компаниям-экспонентам в качестве помощников-волонтёров.
К сожалению, не минули выставку и набеги профессиональных «охотников за халявой», цинично пытавшихся продать набранное добро на форуме «ИгроМира» сразу после окончания. Не снизился и звуковой фон. Хотя в павильоне и были замечены специальные люди, измеряющие уровень шума, от замеров он тише не становился. Увы, гремящая со всех стендов музыка и трубные голоса ведущих часто мешали насладиться звуковым оформлением тех игр, к которым не прилагались наушники. Записывать интервью на диктофоны тоже было практически бесполезно.
Однако в целом, по сравнению с первым шоу, все прошло гораздо более гладко. Уменьшилась, а ко второй половине финального дня и вовсе исчезла толпа на входе, хотя внутри народу попрежнему было море. Стихийные скопления возникали то тут, то там, в зависимости от проводимых презентаций и конкурсов. Счастливчики уносили домой самые разные призы – от футболок и значков до консолей

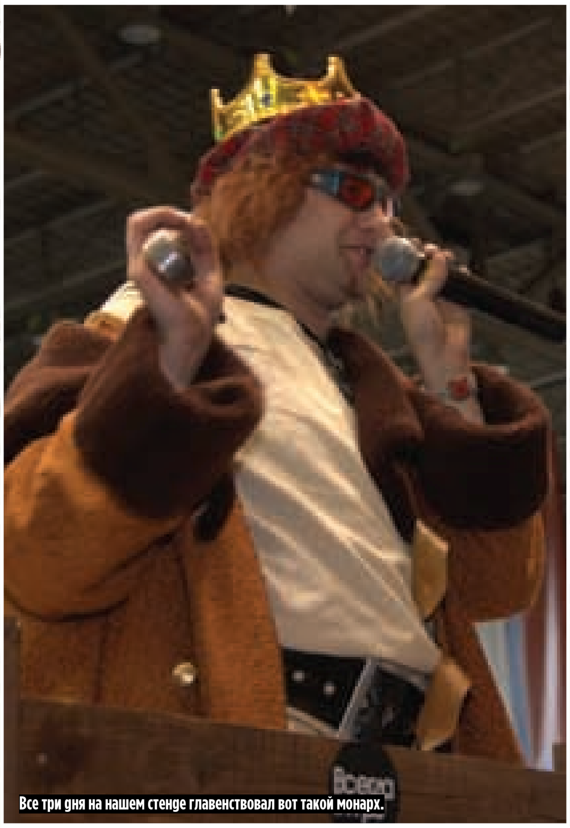

Вы только представьте, до чего ром людей доводит! Игрозависимость безопаснее!




В КАЖДОМ ПОВОРОТЕ
НА КАЖДОМ СТАРТЕ
NEEDFORSPEED.COM
ELECTRONICARTS.RU
РЕКЛАМА
ВАЖНА ТОЛЬКО ПОБЕДА
РУС
NEED FOR SPEED PROSTREET
ОЗВУЧИВАЕТ НИКОЛАЙ ФОМЕНКО
В КАЖДОМ СРАЖЕНИИ







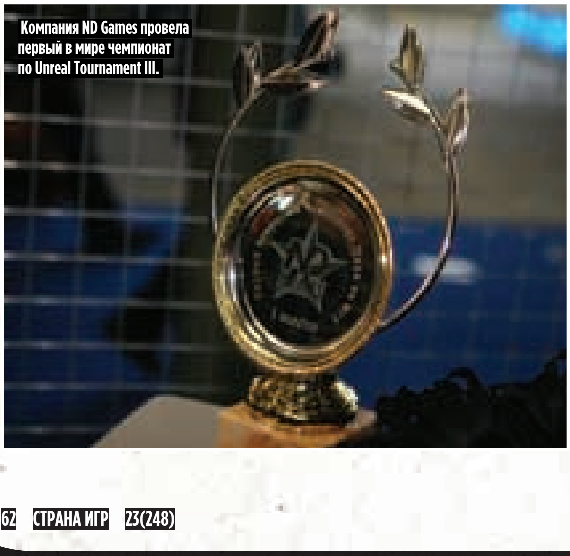
Все три дня на нашем стенде главенствовал вот такой монарх.

и ноутбуков. Стабильно людно было в нескольких местах. Например, рядом со сценой на стенде Electronic Arts. Там находились волшебные двери, за которыми можно было поиграть в Hellgate: London и Need For Speed ProStreet. Кроме того, к услугам любителей не тормозить были стенды с игрой Race 07 («Акелла»), оснащённые рулями и педалями Defender, а также чемпионат по игре Sega Rally. Очереди желающих пострелять из пневматики выстроились на стенде LAVA Online и в тире по мотивам игры «Смерть шпионам» («1С»). В это время посетители стенда Sony дивились тому, как грива Нарико из Heavenly Sword упорно не желает проваливаться сквозь плечи красавицы, а приверженцы Microsoft знакомились с локализованной версией Gears of War для PC и постигали сложности отношений между Кейном и Линчем, усугублённые непростым консольным интерфейсом и необходимостью совместных действий игроков (обе издаются «1С»).

Но самая большая толпа притаилась под лестницей, справа от входа в павильон. В конференц-зале проводили презентацию Far Cry 2, на которую пускали всех желающих. Удивленный страж порядка с выпученными глазами, находившийся по долгу службы перед дверьми, никак не мог взять в толк, что все эти люди здесь забыли. Хотя не все милиционеры и курсанты, следившие за порядком, оказались такими «непродвинутыми». Некоторые не смогли преодолеть искушение и с удовольствием играли то на одном, то на другом стенде. Но даже геймеры в форме не были самыми экзотическими гостями выставки.

Состав посетителей заметно поменялся. Больше стало детей, причем не только мальчиков. Девочки, привлеченные «казуальной механикой» Wii, активно месили противников в виртуальном боксе наравне со взрослыми дядьками. Появились не просто геймерские парочки, а целые семьи с отпрысками сознательного возраста. На первый взгляд невозможно сказать, кто затащил остальных на «ИгроМир»: мама увлеченно косится на стенд Nintendo, папа норовит залезть в «1С-овский» грузовик, дети (часто не один ребенок) расползаются в поисках самой яркой картинки на мониторе. Осмелели даже бабушки, которые в прошедшем сезоне робко прятались по стеночкам в ожидании загулявших среди шутеров внуков. В этом году пенсионерки уже храбро подходили к экрану, чтобы дать морально-нравственную оценку происходящему. Судя по выражениям их лиц, не самую лестную. Будем надеяться, что подрастающие геймеры проведут среди них воспитательную работу и на «ИгроМире-2008» мы увидим сетевые дуэли бабушек с внуками. Утопия? Может быть. Год назад казалось утопией, что старшее поколение вообще выйдет из тени и подойдет к стендам. Индустрия развивается стремительно. Что будет в следующем году – сложно угадать. Одно несомненно – будет так же здорово, как в этом. СИ

Компания ND Games провела первый в мире чемпионат по Unreal Tournament III.








MARGARET
MONTY
CEO, CFO, CCO, COO,
Board Director of Montyland (Inc.)
КАКОЙ ГОРОД ПОСТРОИШЬ ТЫ?
Построй город своей мечты - вместе с величественными зданиями и мрачными трущобами, зелеными парками и индустриальными зонами у твоего мегаполиса родится и собственный характер.
В продаже - в ноябре 2007 года
www.electronicarts.ru
www.simcity.com
SimCity
Город с характером
7+
www.pegi.info
PC DVD ROM
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

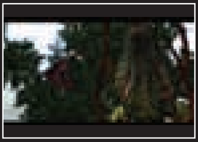
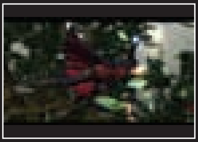
ЧТО ЗНАЕМ?
Новый герой, классическая игровая механика, неожиданный уровень – джунгли, полные динозавров.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Классной графики, ураганного экшна и задиристого сюжета, способного совладать даже с доисторическими ящерками.



Devil May Cry 4

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЯПОНИИ: 31 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА (ТОЛЬКО КОНСОЛЬНЫЕ ВЕРСИИ)




- Сюжет, основанный на операции ВС СССР "Багратион" в Белоруссии в 1944 году
- Реалистичное управление и физика движений танков Т-34 и Т-6 ТИГР
- Реалистичные локации, воссоздающие ландшафты Белоруссии середины XX века
- Возможность выбора между реалистичной и виртуальной кабиной танка, вид от третьего лица
- Реалистичные спецэффекты: взрывы, дым, разрушение объектов
- Многопользовательский режим посредством Интернет и LAN











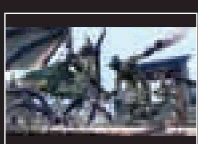
ЧТО ЗНАЕМ?
Вторую часть возрожденного ниндзя-сериала финансирует и издает уже не Tecmo, а сама Microsoft.

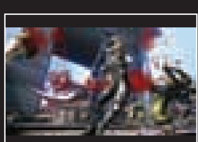
ЧЕГО ЖДЕМ?
Фонтанов крови, отрубленных конечностей, предсмертных хрипов и гор трупов позади беспощадно благородного Рю Хаябусы.

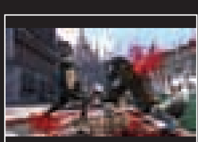


Ninja Gaiden 2

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ











1С:Мультимедиа
Ассоциация магазинов
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
★★★★
ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN
KANE & LYNCH
СМЕРТНИКИ™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
1С ФИРМА «1С»
Io-Interactive
РЕКЛАМА
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С» Все права защищены.

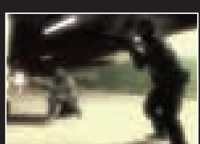
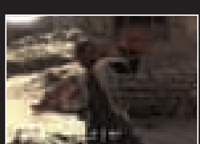
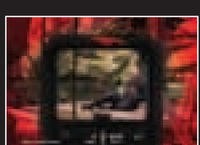
ЧТО ЗНАЕМ?
Третья часть незабвенного сериала о борьбе с мировым терроризмом так напугала австралийцев своей натуралистичностью и жестокостью, что игру попросту запретили на зеленом континенте.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Увлекательного прохождения для одиночек, нескольких режимов мультиплеера и такой честной расчлененки, чтобы даже у видавших виды любителей жанра волосы вставали дыбом.



Soldier of Fortune: Payback

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 17 ДЕКАБРЯ 2007 ГОДА




1С
Ассоциация магазинов
Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
«Неповторимая динамика, выдержанная атмосфера, безумное число тонкостей и нюансов - это очень особенный, ни на что не похожий шутер».
«Игромания»
BIOSHOCK
Games for Windows
ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР
http://games.1c.ru/bioshock
http://bioshockgame.com/
РЕКЛАМА
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

ЧТО ЗНАЕМ?
На закрытых показах игра впечатляла не графикой и не боевой системой, а масштабными замковыми осадами, где в битве не на живот, а на гибель сходятся сотни свирепых воинов.

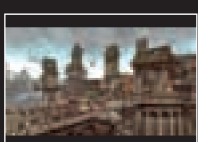
ЧЕГО ЖДЕМ?
Улучшения графики: на свежих скриншотах Скандинавия выглядит куда симпатичнее!

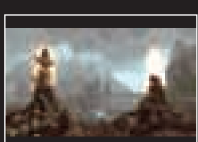


Viking: Battle for Asgard

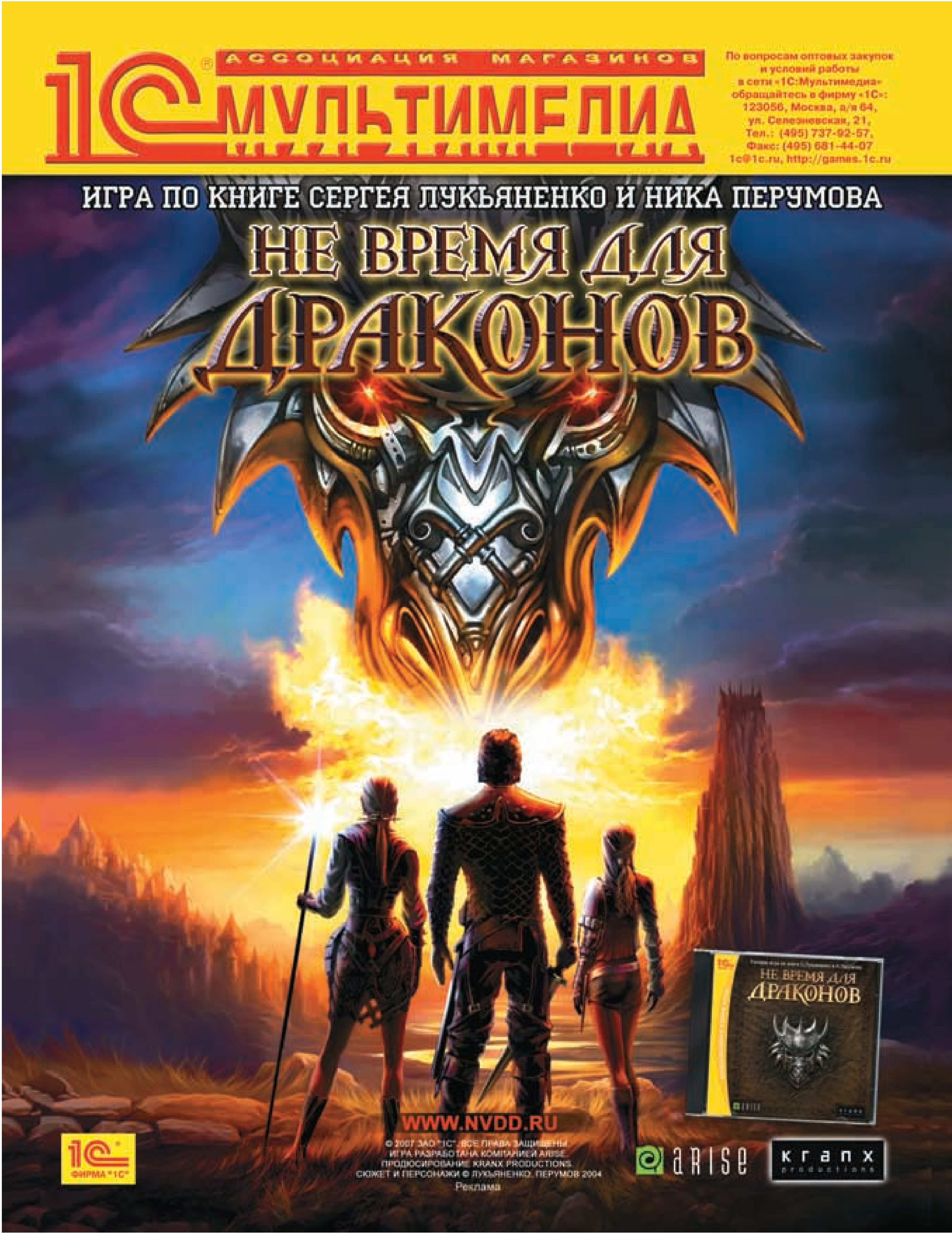
ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА










1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
WWW.NVDD.RU
© 2007 ЗАО "1С". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
Реклама
1С ФИРМА "1С"
ARISE
KRANX productions

ЧТО ЗНАЕМ?

Последний киногерой Роберта Земекиса, персонаж англо-саксонской саги VIII века, с небольшим отрядом отважных воинов отправится в Данию, чтобы в битве с тамошним чудовищем себя показать и трон добыть.

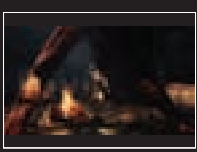
ЧЕГО ЖДЕМ?

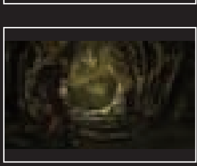
Великолепного саундтрека, прекрасной игры голливудских звезд, чудес технологии YETI и, конечно же, кучи сказочных приключений – тех самых, что не вошли в картину оскароносного режиссера.

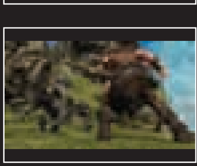


Beowulf

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 23 НОЯБРЯ 2007 ГОДА










1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ОНИБЛЭЙД
Реклама
1С
ФИРМА "1С"
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
Gaijin
entertainment

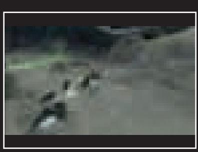
ЧТО ЗНАЕМ?
Игра по мотивам популярной детской книги Филипа Пулмана на момент выхода этого номера уже поступит в продажу. Она будет состоять из 11 уровней, 9 из которых перекочевали напрямую из фильма, а оставшиеся два – из книги-оригинала.

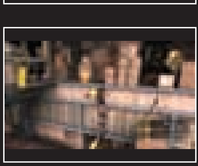
ЧЕГО ЖДЕМ?
Хорошей детской игры по лицензии. Надеемся.

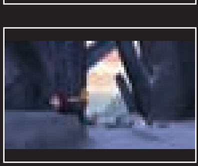


The Golden Compass

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 30 НОЯБРЯ 2007 ГОДА










АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
STRANGER
www.stranger-game.com
www.fireglowgames.com
1С ФИРМА «1С»
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2007 Fireglow Ltd.
РЕКЛАМА
FIREGLOW

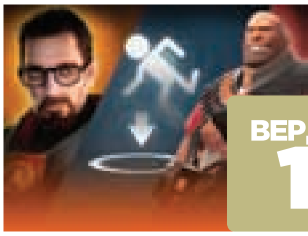
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Half-Life 2: The Orange Box

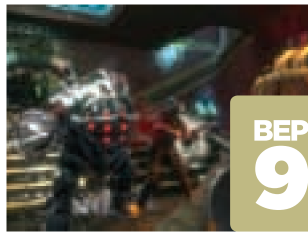


ВЕРДИКТ 10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve

BioShock



ВЕРДИКТ 9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

Call of Duty 4: Modern Warfare



ВЕРДИКТ 9.0

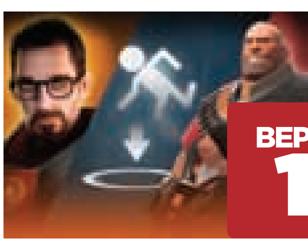
Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немудрено и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн, и оригинальный мультиплеер с «ролевыми элементами».

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, Playstation 3
ЖАНР: shooter.first.person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Unreal Tournament III	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
5	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
6	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
7	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№21(246)
8	The Settlers: Rise of an Empire	PC	strategy.city_building.historic	Ашот Ахвердян	№21(246)
9	NWN 2: Mask of the Betrayer	PC	role-playing.PC-style.fantasy	Александр Трифонов	№21(246)
10	Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3	shooter.third-person.modern	Ашот Ахвердян	№19(244)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box

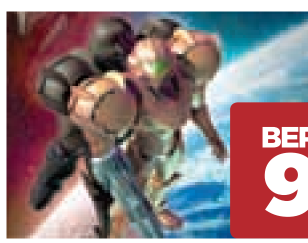


ВЕРДИКТ 10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Valve

Metroid Prime 3: Corruption



ВЕРДИКТ 9.5

Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios

Halo 3



ВЕРДИКТ 9.0

$300 млн. принесла своим создателям Halo 3 только за первую неделю продаж, что уже обеспечило ей, сумевшей предложить и отличный сетевой мультиплеер, и приличное одиночное прохождение, и кооперативный режим на четверых, статус самой успешной игры в мире.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Bungie Studios

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Даня Леви	№19(244)
3	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
4	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
5	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артём Шорохов	№18(243)
6	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	action.adventure.3D	Red Cat	№23(248)
7	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
8	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig, Артем Шорохов	№19(244)
9	FF Tactics: The War of the Lions	PSP	role-playing.tactical	Сергей Цилюрик	№23(248)
10	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)

СЛОВО КОМАНДЫ

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Зенит – чемпион!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Assassin's Creed

Посмотрел на Джейд Реймонд – взял редакционную дебаг-версию Xbox 360, диск с Assassin's Creed и отправился домой. Играть и даже (о, чудо!) писать рецензию. Мои знакомые из фан-клуба Джейд Реймонд рассказали по секрету, что она не замужем. Так вот, план такой: поиграть, написать рецензию, а потом отправить ей PDF со статьей и так ненавязчиво предложить выпить кофе. Где-нибудь в Лондоне, на Оксфорд-стрит. До Канады лететь как-то накладно.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

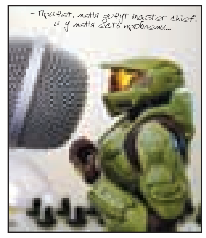


СТАТУС:
Зенит – чемпион!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ведьмак
Final Fantasy III (DS)

Злодеи плетут коварные планы, гибнут королевства и люди страдают от набегов распоясавшихся чудовищ. Но четверка смельчаков не допустит, чтобы мир окончательно окутался тьмой. Настоящая сказка, в которой есть место всему: дружбе и любви, трагическим смертям и неслыханным негодяйствам. Искренность повествования подкупает настолько, что язык не повернется назвать сюжет шаблонным – целая вселенная у меня в кармане.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

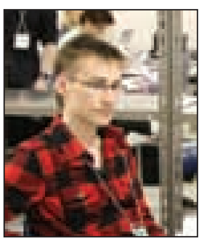


СТАТУС:
По секрету всему свету!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Blue Dragon
Virtua Fighter 5

Из ниоткуда возникло несколько так называемых «синдромов». «Синдром Halo» характеризует противоречивую графику или выделку сиквела, не отличающегося от оригинала. «Синдром Crysis» намекает, что игрой можно от пуза пресытиться еще до ее выхода. «Синдром Conan» живописует, как довольно средняя во всем игра может оказаться поувлекательней иного блокбастера. Об одном из них (конечно, из-за Devil May Cry 4) отчаянно скорбит Наташа О.

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

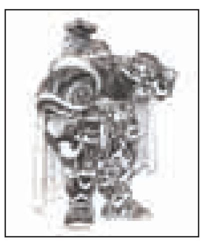


СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4: Modern Warfare
Gears of War (PC)

Первый раз в жизни попал на русскую игровую выставку. Ей оказался нынешний «ИгроМир». Очень понравилось. Даже не ожидал, что все будет настолько прилично и благопристойно: и тебе Джейд Реймонд, и братья Йерли. Проблема была у нас одна, но серьезная: незвукоизолированные переговорные. Во время закрытых презентаций комнату частенько захлестывало шумом с соседних стендов, микрофоны бились в истерике и запись шла коту под хвост.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Ворчливый гном

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer

Нет счастья в жизни. Только успела прийти в восторг от великолепной истории Mask of the Betrayer, как застряла в очередной ошибке. Основная кампания в свое время до предела измотала меня глюками. Продолжение хвалится переработанным движком. Старые ошибки, вроде бы, поправили. Зато новых насажали – не хуже прежних. Торчу теперь в середине игры, ни назад, ни вперед. Привет, Debug Gnome, давно не виделись!

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

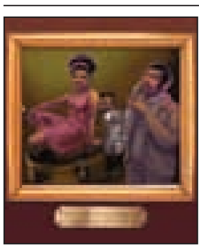


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Conan

Купила Xbox 360, но пока не написала ни строчки о проектах для консоли от Microsoft, если не считать интервью с Джейд Реймонд. Взамен в этом номере есть мои впечатления от The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS), Final Fantasy Tactics: The War of Lions (PSP) и «Красного Космоса» (PC). На «ИгроМире» от души порадовалась за наших геймеров: компании потрудились на славу, и на стендах можно было поиграть во многие еще не вышедшие новинки.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

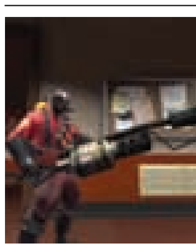


СТАТУС:
Умер направо

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Пушечное мясо»
Blackwell Unbound

Увы, в наше время эпизодического контента даже очень хорошие игры обладают одним недостатком – быстро кончаются. Одна радость – перепройти еще раз, с авторскими комментариями. А они, к счастью, встречаются все чаще – игры из Orange Box и детективы Дейва Гилберта тому примером. Неплох в этом отношении и бонусный диск PC-версии Stranglehold. Ролик о записи звука уморителен и познавателен одновременно!

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Невезучий пироманьяк

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Assassin's Creed

Несколько десятков часов позади; с грустью смотрю на рекорды. 60 очков за инженера и лишь 7 – за поджигателя. Гибнет очень уж часто огнеметчик: и здоровья не так много, и на больших дистанциях не в силах хоть что-то поделать. Зато каков потенциал! В паре с медиком, да еще и с убер-зарядом, не нуждающийся в перезарядке и достаточно быстрый, он способен зачистить всю вражескую базу. Ищу толкового напарника.

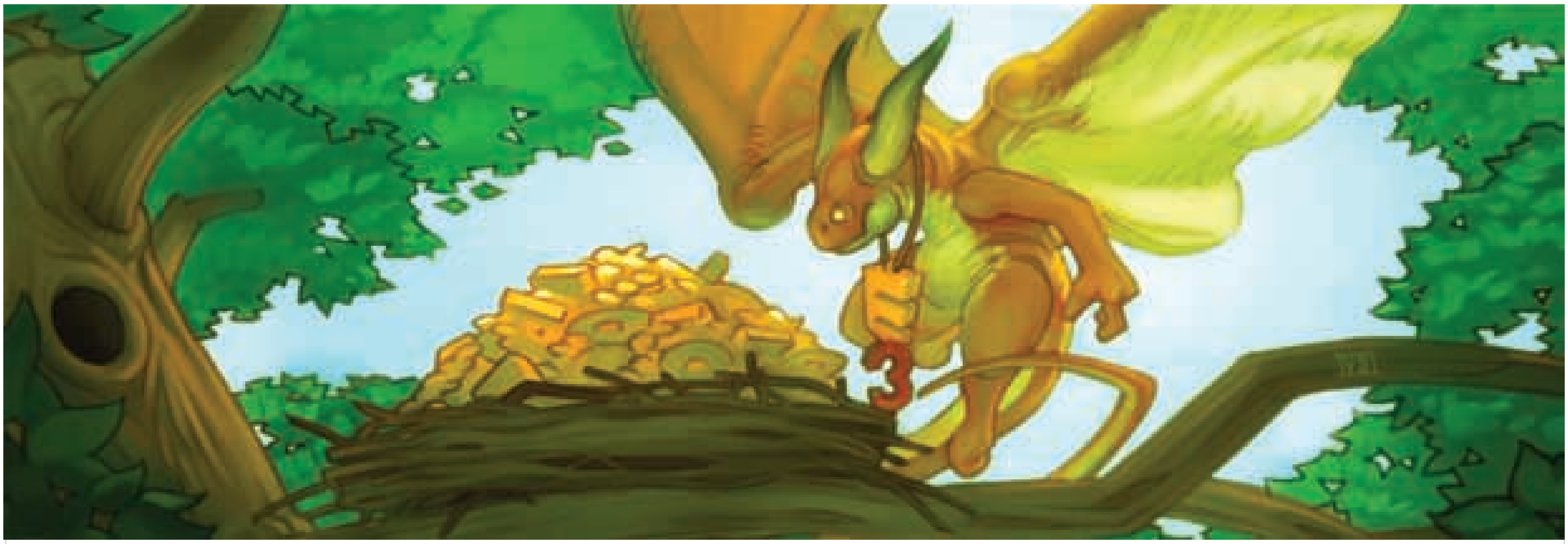
Red Cat
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
Исследователь

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Fire Emblem: Radiant Dawn

Залез тут как-то на страницу одного отечественного интернет-магазина – а там, вот чудеса, «похудевшая» PSP стоит тысячи на полторы дороже, чем была сразу после официальной премьеры. Удивился, проверил еще пару торговых точек, как сетевых, так и стационарных – всюду та же картина. Потом только знающие люди объяснили, что это нас с вами к грядущим праздникам так готовят. Как говорится, с наступающими.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ ВЫСТАВОК

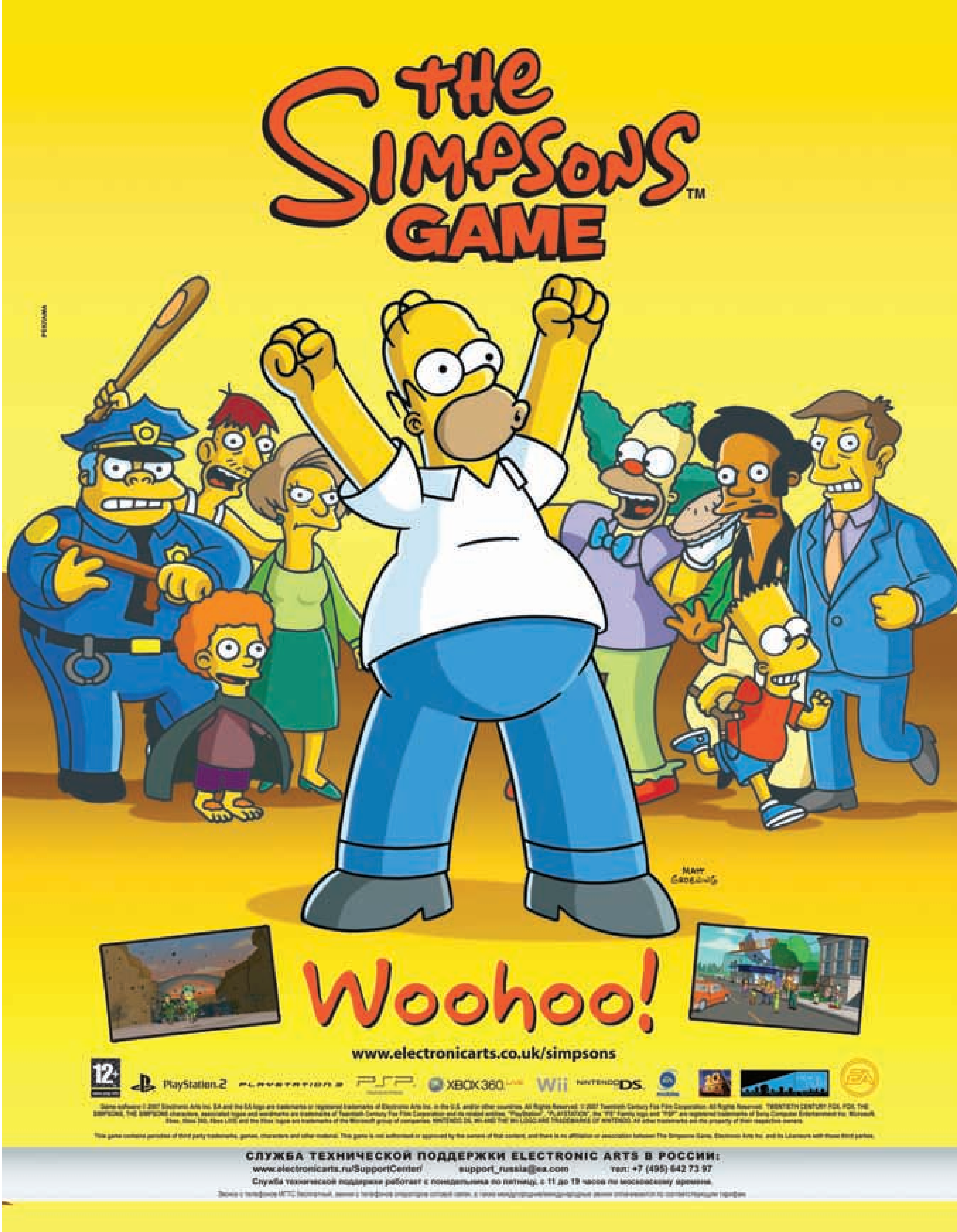
ВЫСТАВКА «ИГРОМИР» ЗАНИМАЛА ДВА ЭТАЖА. НИЖНИЙ ОТРАЖАЛ НЫНЕШНЕЕ СОСТОЯНИЕ НАШЕЙ ИНДУСТРИИ. ВЕРХНИЙ – ДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ. ВМЕСТЕ ПОЛУЧИЛОСЬ ЧТО-ТО ОЧЕНЬ СТРАННОЕ И ИСКУССТВЕННОЕ.

Формально «ИгроМир» стала очень похожей на любую приличную зарубежную выставку с открытым или почти открытым доступом для все желающих – вроде Games Convention или E3 старого формата. Представлены все платформы – от PC до DS. В огромных количествах бродят booth babes, завлекающие геймеров на стенды компаний. Присутствуют Sony, Nintendo, Microsoft и многие зарубежные издательства – как непосредственно, так и через местных партнеров. По сути же «ИгроМир» – это российская адаптация западного формата выставок, страдающая от разного рода перекосов. Взять хотя бы тех же booth babes – девочек-стендисток. На зарубежных выставках типичное крупное издательство – вроде Konami или Sega – нанимает целый отряд красивых девушек, организует для них форменную одежду (откровенную, но в меру) в цветах и с логотипом компании и отправляет их работать – раздавать рекламные листки, консультировать геймеров на стендах, общаться с посетителями на ресепшне. Часть таких сотрудниц стоит у стенда без дела – просто чтобы улыбаться проходящим мимо, фотографироваться с ними, а затем передавать на руки коллегам-консультантам (в ровной такой же форме и с таким же экстерьером), показывающим геймерам собственно игры. Важный момент: по форме девушке должна мгновенно угадываться компания, которую она представляет. Даже если логотип компании не виден. Другой тип стендисток – официальные косплееры, то есть специально нанятые модели, изображающие известных и хорошо узнаваемых героинь игр, привлекающие внимание к стенду и компании. Что касается «ИгроМира», то по части красоты девушек отечественные издательства переплюнули все мировые выставки, кроме (да и то можно поспорить) Tokyo Game Show. Куда ни взгляни – полуобнаженных богинь больше, чем игр. Но угадать, какая девушка представляет какую компанию, довольно сложно, а с играми они не ассоциируются вовсе. А непосредственно консультантами на стендах выступали обычно молодые люди. Из-за этого вся польза от красивой сотрудницы сводится к количеству розданных ей рекламных листовок (через пять минут брошенных в урну). Даже Sega и Microsoft, постаравшиеся соблюсти корпоративный стиль, не вполне в него попали. Как ни смешно, но пока лишь одна компания – «1С» – научилась делать так, чтобы ее сотрудников («люди в желтом») мгновенно отличали от обычных посетителей и гостей с соседних стендов. «1С» всегда видно издалека. Из удачных официальных косплееров стоит отметить героиню «Ониблэйд» от Gaijin Entertainment. В остальных случаях – просто красивые модели, которых можно поставить к практически любой другой игре другой компании, и никто этого не заметит. Лучшая иллюстрация моим словам – подборка фотографий стендисток на DTF (http://www.dtf.ru) – сайте организаторов «ИгроМира». Справедливости ради стоит заметить, что обе выставки Gamex этого года выглядели ровно так же – видимо, в России просто так принято. Еще одна любопытная деталь: стенд Nival Online в этом году состоял только из сцены с шоу-программой и стендисток. Ни компьютеров с играми, ни телевизоров с трейлерами, ни даже печатных материалов со скриншотами заявленных «Аллодов Онлайн». Игра действительно существует, но на выставке могло показаться, что это не вполне так. Кстати, женщины в Nival прекрасны – так, к слову.

Другой важный момент – присутствие на «ИгроМире» зарубежных компаний. Если честно, я очень рад, что к нам приехали большие шишки (вроде босса европейского отделения Sega) и что на выставке можно было найти стенды Sega, THQ, Eidos и Electronic Arts (не говоря уже о платформодержателях – Sony, Microsoft и Nintendo). Это прекрасно – честь и хвала им и их российским партнерам. Но почему-то я никак не мог понять, действительно ли российской аудитории стоит показывать The Golden Compass в версии для Xbox 360 и Medal of Honor для PSP. Каким тиражом они разойдутся? Тысяча копий? Пятьсот? На выставке складывалось впечатление, что прежде – год-два назад – индустрия была уверена в том, что игровые приставки в России никому не нужны, на этом невозможно ничего заработать, и поэтому их не нужно продвигать, а сейчас индустрия почему-то решила, что критическая точка пройдена – они уже стали популярными (совсем как во всем остальном мире), и можно вкладывать в игры для PSP и Xbox 360 серьезные ресурсы. Меж тем на самом деле сейчас, как и год, и два года назад, главное – объяснить PC-геймерам то, что приставки – это не гетто для отстойных спинномозговых аркад для тупых детей, а основные платформы для большинства лучших игр в индустрии. На «ИгроМире» в этом смысле хорошо выступила Microsoft с Mass Effect, Assassin's Creed и BioShock, и еще компания EnterMedia с турниром по Wii Sports для Wii. Но в целом усилий по популяризации консолей пока мало, слишком мало.

Наконец, довольно странная черта отечественных игровых выставок – прямая конкуренция стендов игровых компаний и… стендов игровой прессы. На Западе журналисты на выставках работают, а их издания представлены маленькими боксами, где за столом сидит сотрудник компании, которому можно задавать вопросы. Наша пресса устраивает громкую шоу-программу, ставит компьютеры и приставки с играми, выставляет booth babes. Ничего плохого в этом, конечно же, нет, но за границей вы ничего подобного не увидите.

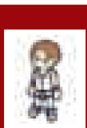




THE SIMPSONS GAME™
Woohoo!
www.electronicarts.co.uk/simpsons
12+
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360 LIVE
Wii
NINTENDO DS
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Автор:
Артем Шорохов
shorohov@gameland.ru

Джейд Реймонд

Спасибо компаниям «Софт Клаб» и «Акелла»: на «ИгроМире» мы побывали на выступлениях Джейд Реймонд, продюсера Assassin's Creed, и вдобавок встретились с ней лично. «Неужели мы побеседуем только о похождениях Альтаира?» – переглянулись мы с Артемом и решили поподробнее расспросить Джейд как о текущем проекте, так и о жизни до Ubisoft.





? Иногда уже по названию профессии понятно, что привносит в проект тот или иной сотрудник: например, дизайнер уровней или художник, отвечающий за дизайн персонажей. А за что отвечает продюсер?

Продюсер руководит всем процессом создания игры, и вся команда отчитывается передо мной. Я отвечаю за то, чтобы соблюдались сроки, чтобы продукт вовремя поступил на прилавки и соответствовал требуемому уровню качества. Часто то, чем я занимаюсь, зависит от этапа работ. На начальной стадии команда совсем небольшая, и мою деятельность можно описать как творческую: я возглавляю «мозговые штурмы», отбираю идеи, слежу, чтобы они не слишком противоречили основной задумке и были интересными для геймеров. Когда готова концепция, я перепроверяю, правильно ли мы оценили возможный риск, много беседую с сотрудниками, чтобы удостовериться, что мы собрали самых лучших, что задания распределены правильно, и каждый, что называется, находится на своем месте. Кроме того, я составляю расписание: устанавливаю, что должно быть подготовлено и к какому сроку. Во время непосредственно разработки я больше занимаюсь «внешней» стороной: например, слежу за тем, каких актеров мы подбираем для озвучки. Вдобавок я же отвечаю за проведение бета-тестов и слежу, чтобы команда не распылялась, а сосредоточилась на наиболее важных задачах.

? Всех, кто трудится над той или иной игрой, геймеры обычно не знают, но выделяют кого-то из разработчиков как лицо проекта. Например, композитор Акира Ямаока стал лицом сериалом Silent Hill. А как вы относитесь к тому, что вас уже называют лицом Assassin's Creed?

Вообще-то я считаю, что у Assassin's Creed два лица: не только я, но и Патрис Дезиле (Patrice Desilets), креативный директор. Он тоже очень часто рассказывает об игре. Мне кажется, это часть продюсерской работы – представлять всю команду. Хотя и несправедливо, что большинство сотрудников остается за кадром.

? Вашим первым местом работы после учебы была Sony Online. А не могли бы вы рассказать поподробнее, чем вы тогда занимались?

Я начинала как программист: писала серверный код для онлайновых игр вроде Jeopardy. А затем перешла в Electronic Arts, где уже и стала продюсером.

? В EA, насколько мы знаем, вы занимались Sims Online. А сейчас Sony трудится над службой Home для PlayStation 3. Скажите, когда вы услышали о Home, не было ли у вас чувства: «О нет, почему они не пригласили меня, я же об этом все знаю!»?

Да, проект Sony очень многообещающий и классный, и я в свое время много работала над онлайновыми проектами, но сейчас мне гораздо интересней экшны. Так что я, скорей, подумала: «Как же здорово, что и без меня профессионалов хватает!»

? А как в Ubisoft разрабатываются онлайновые режимы для мультиплатформенных игр – отдельно для каждой платформы? Или же нет?

Все зависит от типа игры: к MMORPG предъявляются совсем иные требования чем, скажем, к онлайновым режимам в шутерах.

? К слову о мультиплатформенных проектах: когда мы видим окончательный результат, мы часто и не подозреваем, сколько труда вложено в тот или иной вариант. Правда ли, что для некоторых платформ разрабатывать игры сложнее, чем для других, и как обстоят дела с версиями Assassin's Creed?

В случае с Assassin's Creed наша задача – создать игру, которая будет абсолютно одинаковой для всех платформ. Поэтому над каждой версией – будь то вариант для Xbox 360, PS3 или PC – трудится отдельная команда, чтобы не упустить ни одной мелочи. В основе всех их действительно лежит один исходный код, но вся последующая разработка ведется индивидуально под платформу.

? Костяк команды Assassin's Creed составляют люди, которые работали над Prince of Persia: Sands of Time. А как обстоят дела у самого сериала Prince of Persia?

Я не в курсе, было ли уже что-то анонсировано. Но те наши сотрудники, которые когда-то приложили руку к Sands of Time, впредь будут заниматься Assassin's Creed, если мы, например, решим сделать Assassin's Creed 2. А Prince of Persia для консолей следующего поколения поручат уже другим разработчикам.

? Знаете, когда мы опробовали Assassin's Creed на E3'07, то подумали – интересно, захотят поклонники экшнов возвращаться после знакомства с подобной системой управления к той формуле, которую предлагает, скажем, тот же PoP. А вы как считаете?

Да, хотя и может показаться, что Assassin's Creed чем-то напоминает PoP (в первую очередь, за счет художественного стиля и анимации), мы добивались, чтобы движения Альтаира – то, как он ходит по городу и карабкается по стенам, например, – были более естественными, правдоподобными. А еще мы упростили управление: многие действия выполняются автоматически, чтобы позволить геймерам сосредоточиться на собственно экшне – удирании от погони, поисках наилучшего пути и безопасных укрытий и так далее.

? В одном из интервью вы упоминали, что и сами очень любите игры: даже запоем играли в EverQuest три месяца кряду. А какие-нибудь другие проекты вас с тех пор так же сильно привлекали?

Resident Evil 4 – она не слишком долгая, так что я как засела за нее, так и не смогла оторваться, пока не прошла до конца. *смеется*

? Что насчет платформ? Какие консоли стоят у вас дома, если не секрет?

У меня есть все современные консоли, в том числе и портативные, и я на всех играю. Не могу сказать, что какая-то из них мне нравится больше других. В консольных войнах я держу нейтралитет: если люди предпочитают бренд Sony, пусть покупают PS3, если же им больше импонирует Microsoft, не вижу причин мешать им приобретать Xbox 360. Это личный выбор каждого геймера.

? Вы уже успели поработать в Sony, EA, Microsoft и Ubisoft. Каковы ваши планы на будущее?

Я очень счастлива в Ubisoft и мне уже предложили на выбор несколько интересных будущих проектов. Так что покидать Ubisoft я не тороплюсь. *смеется*.

? И последний вопрос: как вы думаете, почему женщины не так часто занимают ведущие должности в игровой индустрии, хотя проекты сейчас разрабатываются далеко не одними мужчинами?

На самом деле нас не так уж и мало: например, исполнительный продюсер Spore, Люси Брэдшоу (Lucy Bradshaw), тоже женщина. Просто многие держатся в тени – их это больше устраивает. СИ

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт
Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера
К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!
В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест
Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор
Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец
Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью
Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера
Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

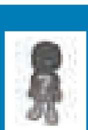
Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).




HELL NO!
ОНИ УБИЛИ НАШИХ ДРУЗЕЙ. ОНИ ЗАБРАЛИ НАШИ ДОМА.
ОНИ УНИЧТОЖИЛИ ВСЕ, ЧТО НАМ ДОРОГО.
НО МЫ НЕ ОТДАДИМ ИМ НАШ ГОРОД. НИКОГДА.
WWW.HELLGATELONDON.COM
Games for Windows
PC DVD
РУС
18+
flagship studios

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** cartoon.real-time tactics
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI
- **РАЗРАБОТЧИК:** Руссобит-М
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://glukoza.gfi.su



Автор:
Алексей rlxa Копцев
rlxa@mail.ru



1 Глюкоза и ее речная пехота. Дайте бобрам автоматы!



2 Разведчица Сова собрала кучу полезных сведений.





3 По долинам и по взгорьям... Цель – захваченная свинья-ми фабрика.



4 Холодильные войска пингвинов. Хотя внешность снеговика ну очень поросячья.



5 Грустный и одинокий Барабанщик ждет друзей.

ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Симпатичная мультяшная картинка. Гибкие настройки. Низкие требования и к компьютеру, и к интеллекту игрока. Обаяшки-враги.

МИНУСЫ
Примитивный геймплей. Однообразные миссии. Озвучка на уровне школьного драмкружка. Нет возможности играть по Сети. В саундтрек не попали… песни Глюкозы.

РЕЗЮМЕ
Казуальная забава на пару часов для геймеров младшего школьного возраста и всех поклонниц творчества Наташи Ионовой.

Герои армии Глюкозы:

Глюкоза
Белокурая Девочка-глюкоза – мастер на все руки: отлично стреляет, неотразима в рукопашной, одинаково хороша в атаке и в обороне, умеет призывать на помощь Добермана. Держись, пехота!

Барабанщик
Универсальный солдат. Великолепно стреляет, дерется, бьет по кумполам и бонгам. Умеет удваивать потери врага. Очень полезен против пехоты.

Гаваец
Палит из пушки, гоняет на танке, носит яркие рубашки с пальмами и попугаями. В бою использует дополнительное вооружение и укулеле.

Доберман
Верный друг Глюкозы. Является ненадолго, но всегда приносит пользу: отлично дерется в рукопашной, улучшает атаку друзей-соседей. Очень больно кусается.

Басист
Вопреки известным предрассудкам, вовсе не тупой, хотя и очень сильный. Ходячая гроза пехотинцев.

Гитарист
Снайпер и диверсант. Владеет оптической винтовкой. Обожает дымовые гранаты.

Клавишник
Лекарь и виртуоз. Несмотря на малый рост, отлично штопает товарищей по оружию.

ГЛЮКОZA: ЗУБАСТАЯ ФЕРМА

ПОСРЕДСТВЕННО

ВЧЕРА В КУПЛЕТЕ, СЕГОДНЯ – НА ВАШИХ МОНИТОРАХ: СВИНКИ ИЗ КЛИПА SCHWEINE ВОЮЮТ ЗА ПОЛМЕШКА КАРТОШКИ И ТРИ ЗОЛОТЫХ ШАХТЫ В ПРИДАЧУ.

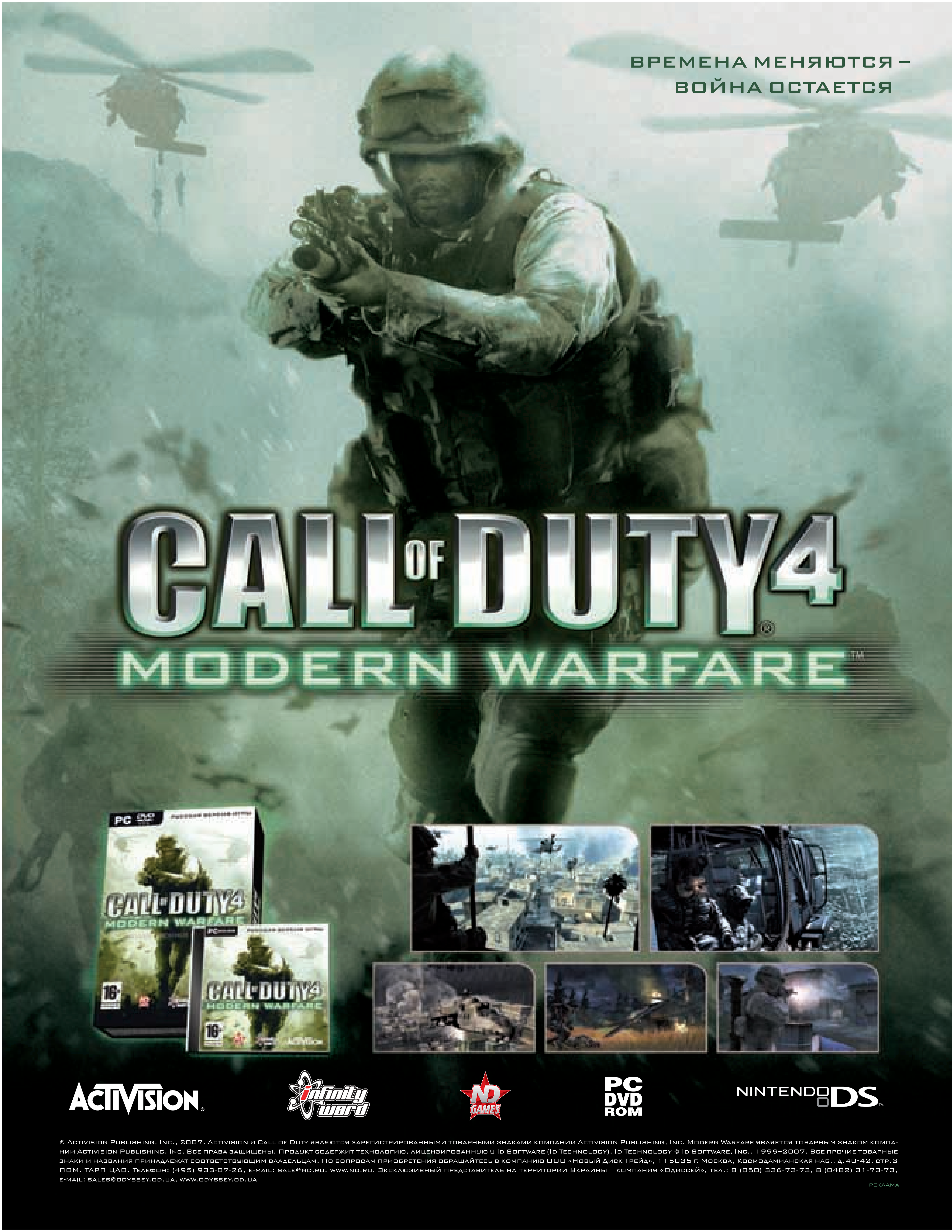
Фуражка с высокой тульей, оловянные глаза, усы щеточкой и розовый пятачок – вот он, господин скотбанфюрер, комендант фермы имени Джорджа Оруэлла, герр Свиноза. Этот тип – главный герой клипа, а теперь и коварный враг из игры «Глюкоза: Зубастая ферма». В юности Свиноза решил доказать расовое превосходство свиней и завоевать мир. Или хоть малую его часть – Зуленд.

В этом мирке девять районов: заросшие сурепкой и лопухами поля, потом – опаленные войной урбанистические пейзажи и снежные просторы севера. Но везде нужно одно и то же: зачистка, и еще раз зачистка. Строительства почти нет, миссия начинается с набора войск, апгрейда юнитов и оружия. Жаль, что поддержкой с воздуха и не пахнет. Неба достаточно, летающих юнитов – тоже, а вот ценные «бандероли» с танками – увы. Пополнить армию во время войны можно либо прочесав окрестности и найдя соратников по сопротивлению, либо подкопив деньжат, точнее – золотых слитков. Если не жадничать, удастся вылечить всех раненых. Хотя чуть зазеваешься, а тут минометный обстрел, и от армии остаются рожки да ножки – свинский арсенал покруче, чем у «бременских партизан». Готовьтесь побеждать не числом, но умением, используя способности бойцов, а особенно музыкантов и, конечно, Глюкозы. Девушка может призывать Добермана. Клавишник лечит товарищей по оружию, а Гитарист отлично бросает гранаты. В ходе боевой подготовки растет опыт, а уж как им распорядиться – решать вам. С помощью артефактов вы станете точнее стрелять и быстрее лечиться, увеличится крепость брони и скорострельность оружия.

Порадовал режим «дружественного огня», с ним так легко долбануть по своим! Мы за правдоподобие, даже… в компьютерной версии клипа Schweine.

В Зуленде нельзя заблудиться: все те же прииски обозначены на миникарте цветными бубликами, а координаты очередной цели указывает задорный смайл. Кстати, источник драгоценного сырья требуется охранять, и вы можете нанять стражей – было бы на что. Играть просто, порой даже слишком: обычно все сводится к «рашу» и простеньким атакам. Но дело в ином: это творение нельзя принимать всерьез. «Зубастая ферма» – еще один повод улыбнуться и забить пару-другую козлов с поросями. Музыка против свинства – кто победит?

Модели здесь презабавные: вот ковыляют пингвины с примотанными к спине холодильниками, а там вышагивает слон-ракетчик. Но саундтрек… Видать, денег на песенки не хватило и пришлось ограничиваться безликими секвенциями и унылыми голосами голодающих актеров ТЮЗа. Как бы то ни было, «Ферма» заслуживает нескольких минут, а может, и часов внимания. Но в сторону болтовню – давно пора намять бока этим свиньям! СИ


ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ –
ВОЙНА ОСТАЕТСЯ
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
ACTIVISION
infinity ward
ND GAMES
PC DVD ROM
NINTENDO DS
© Activision Publishing, Inc., 2007. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными товарными знаками компании Activision Publishing, Inc. Modern Warfare является товарным знаком компании Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Продукт содержит технологию, лицензированную у Id Software (Id Technology). Id Technology © Id Software, Inc., 1999–2007. Все прочие товарные знаки и названия принадлежат соответствующим владельцам. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua
РЕКЛАМА

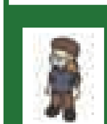
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

ТАИНСТВЕННЫЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК БОРОЗДИТ МОРСКИЕ ПРОСТОРЫ, НАВОДЯ УЖАС НА ОКРЕСТНЫЕ ОСТРОВА. ЭТО ЛИ НЕ ПОВОД ВООРУЖИТЬСЯ СТИЛУСОМ?

ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** action.adventure/role-playing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «ND Видеоигры»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo EAD
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 2
- **ОНЛАЙН:** http://www.zelda.com/phantomhourglass



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Практически идеальное управление и умелое использование функций DS, отличная графика, изобретательные, пусть и достаточно простые головоломки.

МИНУСЫ
Желая угодить всем и каждому, разработчики заметно занизили сложность. Многопользовательский режим скудноват, а герои немы.

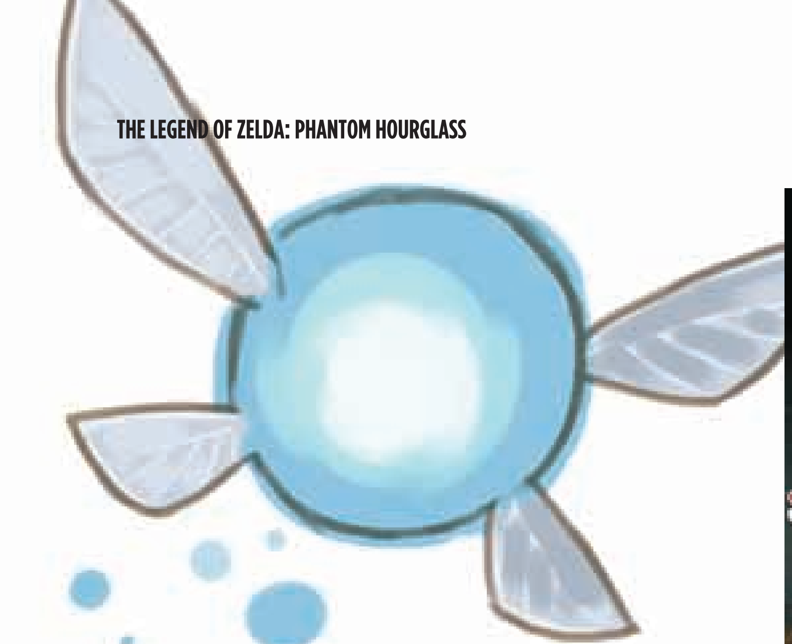
РЕЗЮМЕ
Крайне удачный дебют The Legend of Zelda на Nintendo DS – и одна из лучших игр для данной платформы.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

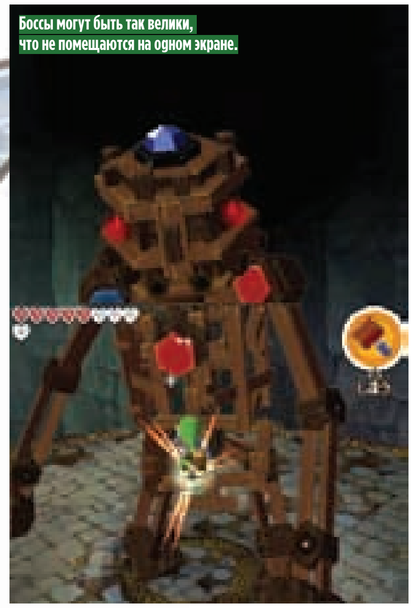
1 ИГРА НОМЕРА



Выпуском двухэкранной портативной каракатицы компания Nintendo в свое время не только значительно укрепила позиции на рынке видеоигр, но и бросила самой себе нешуточный вызов. Ведь одно дело снабдить ту или иную платформу длинным списком любопытных технических наворотов, и совсем другое – эти штуки задействовать должным образом. До сих пор большая N справлялась с поставленной задачей вполне успешно, хотя и шла кое-где на военные хитрости. Достаточно вспомнить прошлогоднюю New Super Mario Bros, в которой давным-давно знакомая механика подверглась самым незначительным изменениям плюс получила новую графическую оболочку. Разработчики попросту не захотели рисковать – и, судя по внушительным цифрам продаж, не прогадали.
Однако забудем на время о братьях Марио. На очереди у нас новая часть легендарного сериала The Legend of Zelda, давно ожидаемая Phantom Hourglass, заранее обреченная на шумный успех. И нам очень любопытно



Phantom Hourglass действительно имеет право называться новаторской, в чем-то даже революционной игрой.

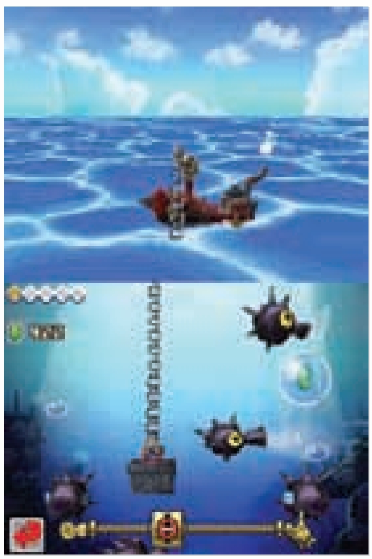


Боссы могут быть так велики, что не помещаются на одном экране.

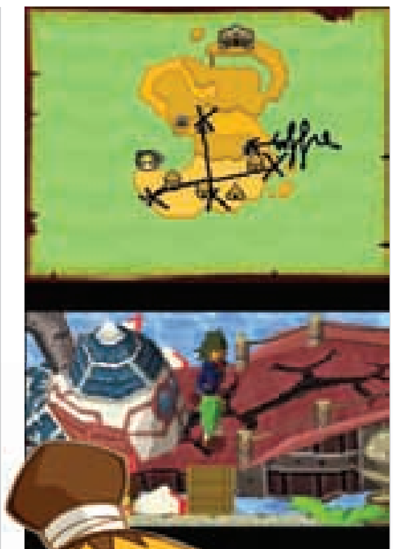
На всех парах

Прошли те времена, когда в распоряжении Линка был лишь скромный (пусть и говорящий) парусный кораблик, маневренность которого напрямую зависела от силы и направления ветра. Теперь главный герой плавает на борту вполне вместительного парохода, чьи технические чудеса позволяют бороздить морские просторы, не обращая внимания на всякие там дурные сирокко. Достаточно запустить двигатель парохода – и можно двигаться вперед на максимальной скорости. В то же время, в пику Wind Waker, где вы постоянно контролировали судно, Phantom Hourglass вас подобной роскоши лишает. Всего-то и нужно – указать на карте предполагаемый пункт назначения и нарисовать стилусом маршрут – после чего пароходик поплывет в режиме автопилота. Кстати, посудину (хотя формально она и не является вашей собственностью) можно и нужно улучшать и модернизировать. Соответствующие предметы либо покупаются у местных торгашей за много-много рупий, либо (что куда менее вероятно) обнаруживаются среди прочих ценных находок по мере прохождения. Особое внимание рекомендуем уделить пушке – без нее некоторые маршруты из просто трудных превращаются в непроходимые. Да и как-то надежнее путешествовать с приличной артиллерией за пазухой.









узнать, в чем Nintendo решилась пойти на риск, а в чем предпочла сохранить верность традициям.

Союз стилуса и микрофона

На первый взгляд ничего необычного в Phantom Hourglass нет и даже не предвидится. Вид сверху живо напоминает о 16-битной A Link to the Past, коротышка Линк в зеленом колпаке вообще, кажется, не изменился со времен Super Nintendo, да и художественное оформление первых уровней мало в чем отлично от аналогичных этапов прошлых серий – всюду, куда глаза глядят, зеленеет травка, растут цветочки, покачиваются деревья. Пастораль, да и только. Тут бы нам и обвинить разработчиков в самоповторе – но здорово мешает стилус, благодаря которому Phantom Hourglass разительно отличается от собственных предшественниц. Стилусу здесь подвластно буквально все. Ткнув в ту или иную точку на нижнем экране, вы указываете Линку нужный курс, причем от расстояния между героем и «точкой сбора» напрямую зависит скорость передвижения. Пара метров, по мнению Линка, – еще не повод бежать сломя голову, можно неторопливо сделать шажок-другой. А вот дистанции подлиннее заставляют остроухого забыть о лени и помчаться вперед со скоростью хорошо смазанного паровоза. Дальше – больше. Хотите прочесть вывеску? Будьте добры ткнуть в нее стилусом. Аналогичное действие потребуется, если надумаете пообщаться с кем-нибудь из местных жителей. А разговаривать с ними нужно непременно, в противном случае рискуете остаться без изрядной доли весьма полезных подсказок.

Даже сражения, как бы фантастически это ни звучало, целиком и полностью зависят от волшебного пера – использование стандартных клавиш признано нецелесообразным. Короткий росчерк поможет Линку нанести противнику быстрый удар мечом; пара круговых движений спровоцирует знаменитую «вертушку», способную расшвырять нескольких супостатов разом. А уж на какие чудеса способен ваш подопечный, если вооружить его бумерангом – ведь траектория полета оного метательного снаряда может быть практически любой!

Нашлось применение и микрофону. С его помощью предстоит как решать кое-какие головоломки (например, задувать свечи у входа в храм), так и общаться, пусть и достаточно условно, с другими персонажами. Что особенно отрадно – все эти причуды управления запросто усваиваются и опытными DS-пользователями, и теми, кто с подобным столкнулся впервые. Немалое достижение для The Legend of Zelda – сериала, всегда считавшегося уделом хардкорщиков.

Уступки начинающим

И все же в чем-то команда Эйдзи Ауномы предпочла не рисковать – в частности, заметно упростив игру. Скорее всего, разработчики побоялись объединить совершенно новую модель управления с традиционно высоким для большинства приключе-





Пароходик, возможно, неказист внешне – но лучшего транспортного средства в мире Phantom Hourglass попросту не существует.



Почти каждая дверь требует ключа. А чтобы добыть ключ, нужно либо одолеть кого-нибудь, либо решить головоломку.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и орфография авторов сохранены.

zg (Я.ру):
«В то время, как Сони с Майкрософт борются за неотличимость скринов ралийных симуляторов от фотографий реальных ралли, Нинтенда реализует тот самый реализм: в Зельде на DS можно рисовать (ну и соответственно писать) на карте. И это всё остаётся! И не надо больше запоминать: «А ходил ли я вот в эту пещеру?». Возможно, такая фича уже где-то есть (в двух играх на DS есть что-то похожее, но попроще), но фича явно не массовая, а зря...».

Omega Weapon (nintenDOSE):
«Управление игры полностью заточено под стилус, сначала подумалось, что кнопки не пашут. =) Бриллиант - цветовая гамма и графика. Поюзав всего пару дней - понял, что эта игрушка редкостная туфта».

d3rek (LiveJournal):
*«Зельда ДС - это просто ппц! Давно я не испытывал такого кайфа при прохождении игры. Вот реально я не вижу у игры ни одного минуса - последний раз такое у меня было с Психонавтами. Впервые я искренне хочу выполнять все сторонние квесты.) Ну и - это моя первая Зельда, ни в одну другую я никогда не играл - может быть, поэтому она мне так понравилась. Снова захотелось купить Вий - ради Зельды».
Игра года? Yeah!*

alex_de_la_fang (LiveJournal):
«У Зельды нет и не может быть недостатков».

Гэнон в отпуске… на время

Как известно, одним из главных недругов Линка в The Legend of Zelda был и остается злодей Гэнон, также время от времени именуемый Гэнондорфом. Наделенный немалой волшебной силой и еще большими аппетитами по части злодейств, Гэнон не раз портил кровь окружающим, а особенно часто – различным принцессам, которых всех как одну звали Зельдами. Каждый раз противостояние Гэнона и принцессы заканчивалось вмешательством героя со стороны (в неизменном зеленом колпаке), после чего Гэнон вынужденно признавал поражение. Последний раз описываемая ситуация имела место в финале The Legend of Zelda: The Twilight Princess – и с тех пор Гэнон предпочитает не показываться на глаза публике, уступив место менее способным и совсем не таким обаятельным собратьям по ремеслу – вот вроде повелителя фантомов Беллума.

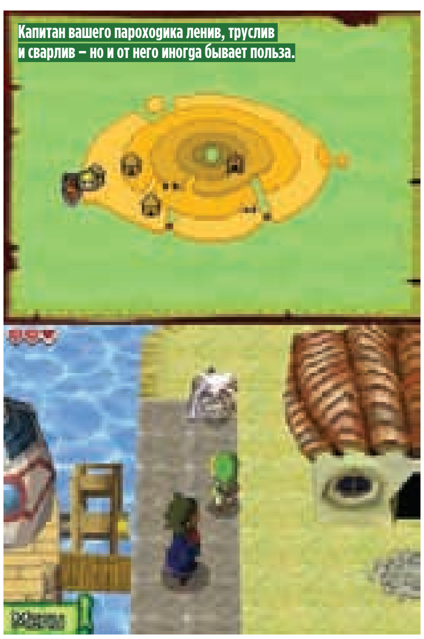
Заметки на карте

Переключив карту на нижний экран, вы почти в любой момент можете делать на ней пометки, в том числе отмечать наиболее удачный с вашей точки зрения маршрут, ловушки или расположение сундуков с ценностями. Поначалу заметки кажутся ненужной пристройкой к игровому процессу, но позднее обходиться без них будет очень непросто.

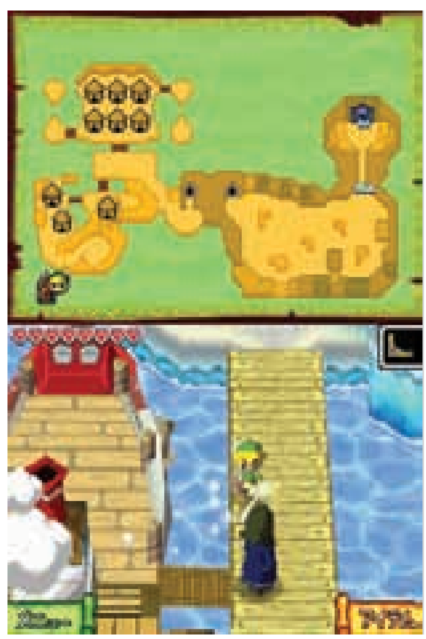
ний Линка уровнем сложности, что не замедлило сказаться и на головоломках, и на стычках с рядовыми противниками и (пожалуй, больше всего) на битвах с боссами. Последние не то чтобы стали скучными – но, скорее, превратились в тест на терпение, тогда как требования к скорости и реакции игроков отошли на второй план. Кроме того, слабости боссов слишком уж выпячиваются. Хотя новички, скорее всего, пару раз все-таки окажутся в тупике. Те же, кому спасать принцессу Зельду уже доводилось, очень быстро разберутся, что к чему.
Аналогичным образом обстоят дела и с головоломками. Они не стали скучными или рутинными – но решение очередного ребуса крайне редко требует от вас каких-либо заметных усилий. Да и в подсказках недостатка не наблюдается. Откажутся делиться информацией местные жители – наверняка что-нибудь разболтает повсюду сопровождающая Линка фея. Если и у нее закончатся ценные мысли – непременно обнаружится информативная надпись на стене неподалеку. То есть заплутать едва ли удастся, разве что вы очень постараетесь.

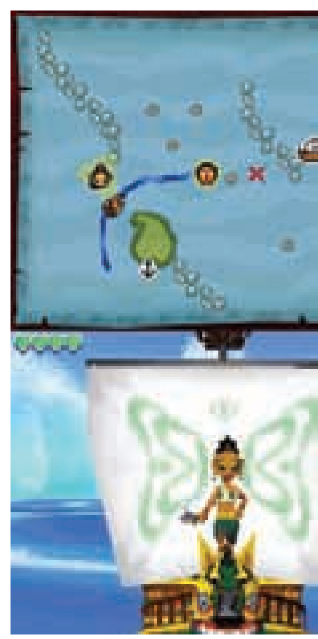
Молчит и показывает Phantom Hourglass

Удобное, интуитивно понятное и функциональное управление – вероятно, самое серьезное достижение авторов Phantom Hourglass. Но далеко не последнее. Доказав, что классический игровой процесс может, ничего не теряя, существовать в необычных условиях, разработчики совершили еще один маленький подвиг и создали один из самых графически совершенных проектов для DS.
Традиционно считается, будто красивая картинка в играх для портативных платформ – исключительно прерогатива PSP. Мол, там и полигонов побольше, и спецэффекты получше, и пиксели экран не засоряют. Хорошая трехмерная графика на DS рассматривается, скорее, как исключение – причем это подтверждают и разработчики,


Капитан вашего пароходика ленив, труслив и сварлив – но и от него иногда бывает польза.


Не стоит ждать от Phantom Hourglass масштабных морских баталий. Но жарких артиллерийских перестрелок предостаточно.

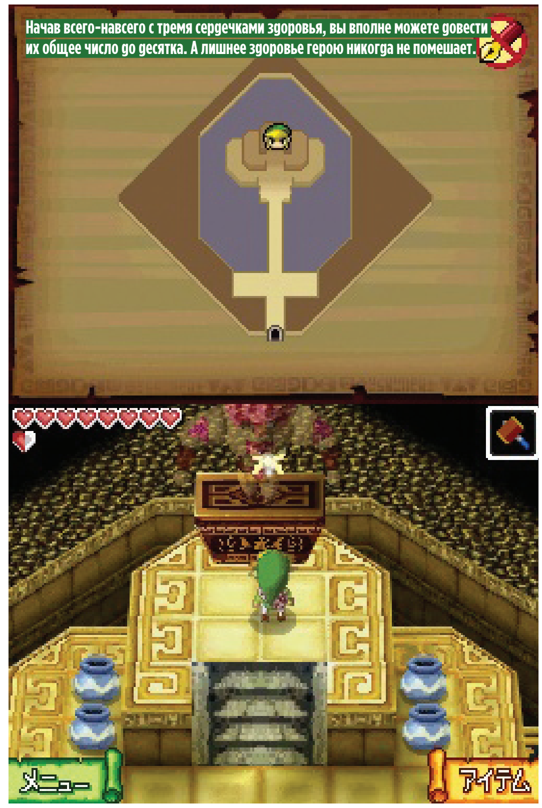








Подсказки порой можно получить из самых неожиданных источников. Например, поболтав со скелетом.



Начав всего-навсего с тремя сердечками здоровья, вы вполне можете довести их общее число до десятка. А лишнее здоровье герою никогда не помешает.

предпочитая в случае с консолью от Nintendo оставаться в рамках двух измерений. Едва ли появление Phantom Hourglass существенно повлияет на расстановку сил, тем не менее детище Эйдзи Ауномы со товарищи наглядно демонстрирует, на что способна DS, если найти с ее «железом» общий язык.

Все объекты в Phantom Hourglass, включая модели персонажей и различные элементы декораций, полностью трехмерные. Причем число этих самых объектов обычно довольно велико, да и на бедную фантазию художники Nintendo явно не жалуются: окружающий Линка мир не только объемен, но и весьма разнообразен. Домишки местных жителей, мрачные катакомбы, корабельные палубы, бескрайние морские просторы – внимание уделили каждому, даже самому незначительному на первый взгляд кусочку графической мозаики, и результат получился как минимум впечатляющим. Конечно, порой картинка грешит зернистостью, да и детализация не везде оказывается на высоте, но после пары-тройки часов на подобные мелочи просто перестаешь обращать внимание.

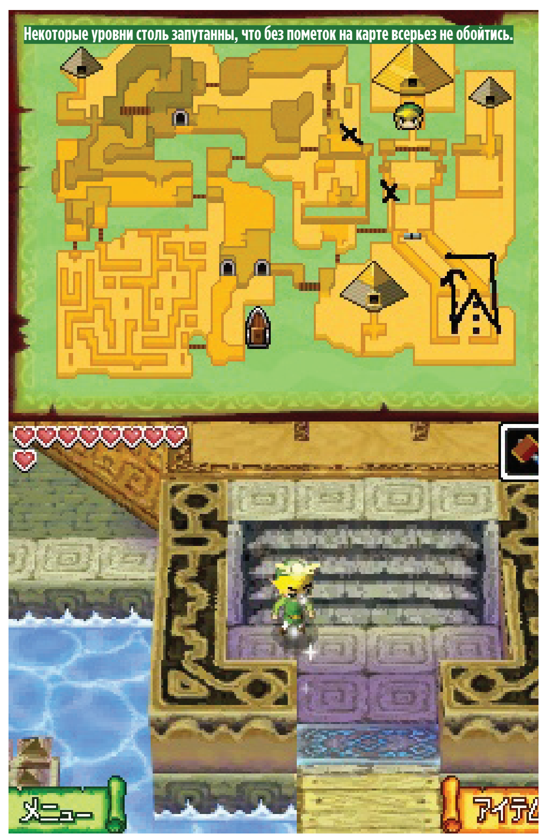
Звуковое сопровождение вызывает заметно меньше восторгов – хотя бы потому, что ничего нового по части музыки Phantom Hourglass нам не предлагает, а герои по-прежнему хранят молчание, очевидно, общаясь друг с другом при помощи телепатии. Увы, с подобной неразговорчивостью нам приходится мириться уже не первый год.

Бархатная революция

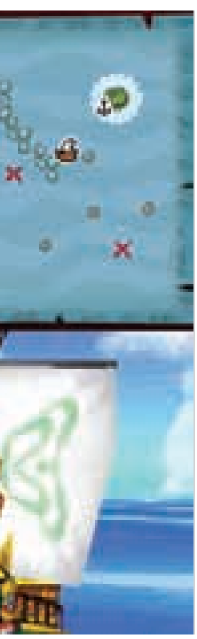
В отличие от уже упомянутой New Super Mario Bros, новехонькая Phantom Hourglass действительно имеет право называться новаторской, в чем-то даже революционной игрой, пусть и с некоторыми оговорками. Редкие проекты столь удачно объединяют классику с совершенно новыми элементами, умудрившись при этом ни разу серьезно не оступиться. Но, судя по всему, Phantom Hourglass – как раз из их числа. СИ

А две головы лучше!

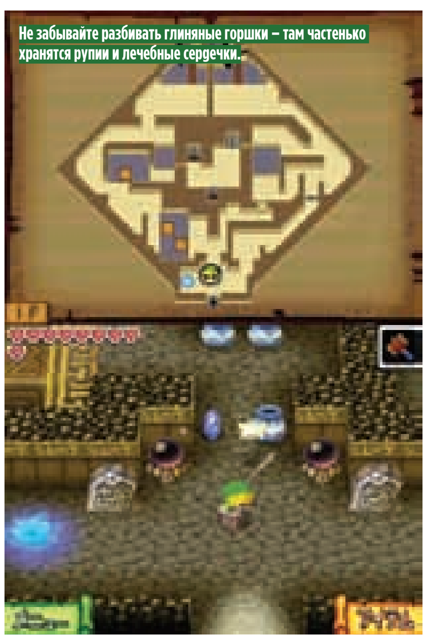
О многопользовательском Battle Mode мы уже не так давно подробно рассказывали, и теперь лишь остановимся на самых основных моментах да поделимся субъективными впечатлениями. Играть, напомним, могут двое: один управляет Линком, второй – стражами-фантомами. Задача первого игрока – дойти до отмеченной на карте цели; задача противника – этого не допустить. Как только стражи отлавливают Линка, игроки меняются ролями, и преследователь становится преследуемым. Идея, надо признать, неплоха, и реализована достаточно удачно. Но малое число участников и всего один вариант состязания делают свое дело – наигравшись в «Казаки-разбойники» и не найдя ничего другого, вы, скорее всего, надолго забудете о существовании Battle Mode.



Некоторые уровни столь запутанны, что без пометок на карте всерьез не обойтись.






Не забывайте разбивать глиняные горшки – там частенько хранятся рупии и лечебные сердечки.

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Алик «Jmurik» Вайнер

alik@gameland.ru



СТАТУС
Арт-директор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
WarCraft, Counter-Strike, The Legend of Zelda

Когда-то давно в 1988 году папа подарил мне NES – прямоугольную серую коробочку, которой я гордился и считал несравнимо лучше любых «Денди». Еще он подарил кучу картриджей, и самым любимым стал картридж с игрой The Legend of Zelda, которой и по сей день принадлежит мой личный рекорд по количеству полных прохождений. И вот спустя 20 лет я попробовал поиграть в «Зельду» снова.

ГЕЙМПЛЕЙ

Со временем игра стала проще. Мило, красиво, но как-то по-детски. Играя в первую «Зельду», я был уверен, что тут все серьезно, я был предоставлен сам себе и лишь изредка получал порцию информации о том, что происходит и что надо делать дальше. Сейчас – сплошная болтовня, разговоры, разговоры и еще раз разговоры. Я предпочитаю дело слову. А тут без болтовни не обойтись.

ГРАФИКА

Конечно, это лучше, чем в 1988 году, и, наверное, неплохо для DS вообще, но сказать, что графика завораживает, пожалуй, нельзя.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Ради этой игры я купил DS, я был полон воспоминаний и желания снова почувствовать себя в шкуре Линка, спасающего принцессу. Я хотел оказаться в том мире, который был тогда, 20 лет назад, а оказался в другом. Да, это «Зельда», да тот же герой, замки, карта, монстры, монетки, но это уже не та игра, и меня хватило всего на два дня.

ВЕРДИКТ 8.0

Александр Трифонов

operfl@gameland.ru



СТАТУС
Зам. главного редактора

ЛЮБИМАЯ ИГРА
X-COM
Planescape: Torment

Хорошая игра – пошаговая игра, даже если в ней красные треугольники сражаются с зелеными квадратами. Ролевые элементы только приветствуются, в худшем случае допустима интерактивная пауза. Нежно любит Dungeons & Dragons и все игры на ее основе.

ГЕЙМПЛЕЙ

Плаваем между островами, решаем головоломки, побеждаем боссов и собираем всякий хлам в коллекцию. Все это перемежается утомительным трепом с NPC (хамоватого капитана лично бы подвесил на рее) и, если так их можно назвать, сражениями с монстрами. Местами интересно (особенно загадки), но в основном слишком уж примитивно.

ГРАФИКА

Наличие этого пункта в кросс-обзоре проектов для DS, на мой взгляд, совершенно неуместно – не этим консоль сильна. Разработчики, конечно, выжимают из железа все возможное, но результат в лучшем случае вызывает лишь грустную улыбку. За дизайн персонажей, правда, – зачет.

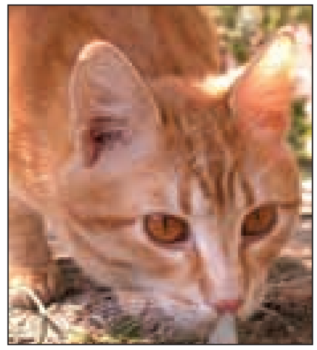
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Без серьезного культурного багажа в виде знакомства с сериалом (как в моем случае) ничего, кроме недоумения, не возникает. Совершенно детская в плане геймплея, а также сюжета и мотивации героев игра. Головоломки – да, забавные, но слишком часто завязаны на скорость реакции, а не на мозги. Где тут культовость, непонятно.

ВЕРДИКТ 7.5

Red Cat

chaosman@yandex.ru



СТАТУС
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Panzer Dragoon Orta
Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

С точки зрения игрового процесса – классическая The Legend of Zelda, но со множеством оригинальных находок, «заточенных», прежде всего, под управление стилусом. Головоломки и сражения стали заметно проще: видимо, боялись отпугнуть новичков. Многопользовательский режим предсказуемо разочаровал.

ГРАФИКА

Графика – одна из лучших на DS. Причем, как это часто бывает с играми от Nintendo, картинка берет свое не за счет полигонов, текстур или спецэффектов, а благодаря вниманию художников и программистов к разным мелочам, о которых другие почему-то имеют обыкновение просто-напросто забывать.

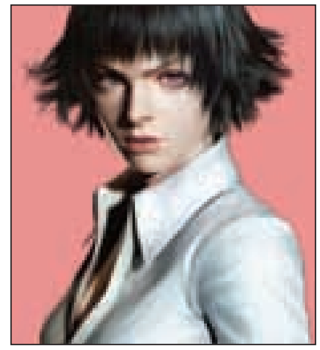
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Яркий представитель сериала The Legend of Zelda, в чем-то почти полностью повторяющий игры-предшественницы, в чем-то совершенно на них непохожий. Кроме того, субъективно, Phantom Hourglass – один из немногих проектов, где потенциал DS виден на 100 процентов, это касается и геймплея, и технического исполнения.

ВЕРДИКТ 9.0

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС
Редактор спецматериалов

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Devil May Cry, Vagrant Story

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

ГЕЙМПЛЕЙ

Часто в играх для DS обычное кнопочное управление успешно заменяет главные козыри консоли: стилус и тачпад. В «Зельде» все по-другому: без прочерчивания линий и щелканья по экрану принцессу не спасти. А вот диалоги и впрямь по-детски наивные; разве что практичный и трусливый Линбек отлично оттеняет Линка-идеалиста.

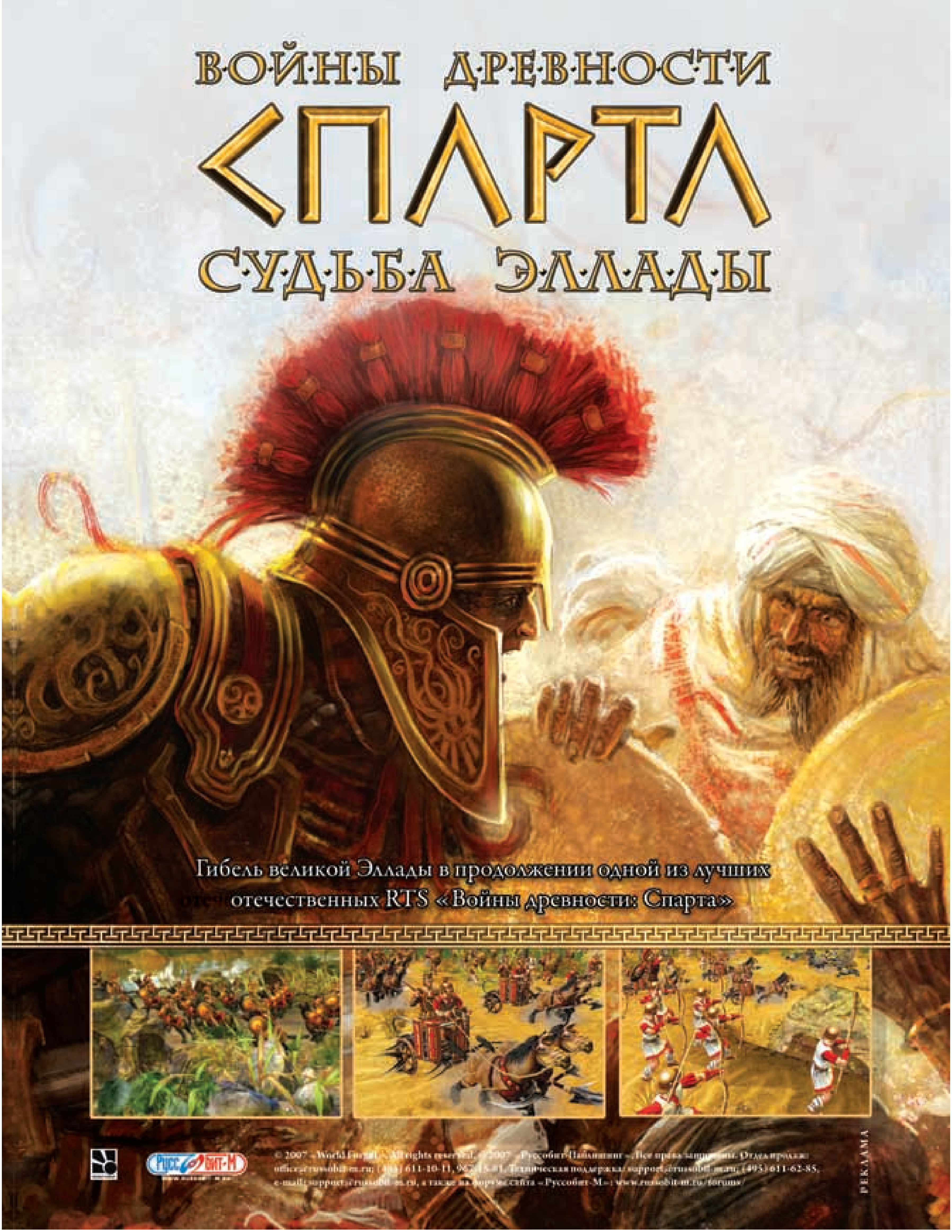
ГРАФИКА

Смешные карикатурные модели героев живо напоминают The Wind Waker и... детские рисунки, усиливая сходство игры со сказкой. Хотя экран DS и мал, выражения лиц отлично читаются, а персонажи не проявляют ни малейших поползновений слиться с фоном.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Возможности DS задействованы очень удачно: головоломки особенной изощренностью не отличаются, но для их решения действительно, а не «галочки ради» нужны стилус и тачпад – подобных проектов платформе все еще не хватает. Но проникнуться историей Линка мне не удалось: требую героев повзрослей и сюжетных ходов похитрей!

ВЕРДИКТ 8.0


ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ
СПАРТА
СУДЬБА ЭЛЛАДЫ
Гибель великой Эллады в продолжении одной из лучших отечественных RTS «Войны древности: Спарта»
Русс-Бит-М
РЕКЛАМА



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР:
shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Infinity Ward
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 18
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
www.charlieoscardelta.com

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Впечатляющая сюжетная кампания, проверенный временем, надежный и современный движок, неплохая графика, разнообразный мультиплеер.

МИНУСЫ
Небольшая продолжительность кампании, не самое удачное использование русского языка, отказ от реалистичности в угоду зрелищности.

РЕЗЮМЕ
Взяли лучшее из Call of Duty 2, перенесли в наши дни, добавили здоровский мультиплеер. Итого – предсказуемый успех.

CALL OF DUTY ПРО СОВРЕМЕННЫЕ ВОЙНЫ. ГРОМКО, КРАСИВО, ИНТЕРЕСНО И С ПЕРВОКЛАССНЫМ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Великий и могучий

По хорошей традиции, в Call of Duty представители разных народов говорят на разных языках. Английская озвучка – безусловный успех. Над полем боя стоит неумолчный гвалт: солдаты кричат, предупреждают друг друга, сообщают о замеченных врагах, отдают приказы. Англоязычная озвучка записана профессионально и качественно, слушать ее одно удовольствие, порой она делает больше для погружения в игру, чем видеоряд. Но. Поскольку нашими врагами добрую половину игры являются русские экстремисты, то и говорят они тоже по-русски. И вот тут успех уже не столь однозначен. Примерно половина фраз звучит (и пишется) правильно и естественно, другая половина – сплошь «толчок, чтобы открыться». Разработчики уделили особое внимание внешнему виду русских городов: на стенах можно увидеть как социальные плакаты с банальностями, вроде «Водитель! Тебя ждут дома!», так и широко известное обсценное словцо из трех букв. Оно встречается несколько раз и расположено так, что, проходя одиночную кампанию, его невозможно не заметить.



На Ближнем Востоке на машинах номера с кириллическими буквами. Реалистичность!



Как сказал один британец, прицеливаясь: «Это хорошие русские или плохие русские?» Так вот, в Call of Duty 4 почти все наши соотечественники – плохие русские.



Британский спецназ проводит задержание с соблюдением неотъемлемых прав человека, гарантированных конституцией.

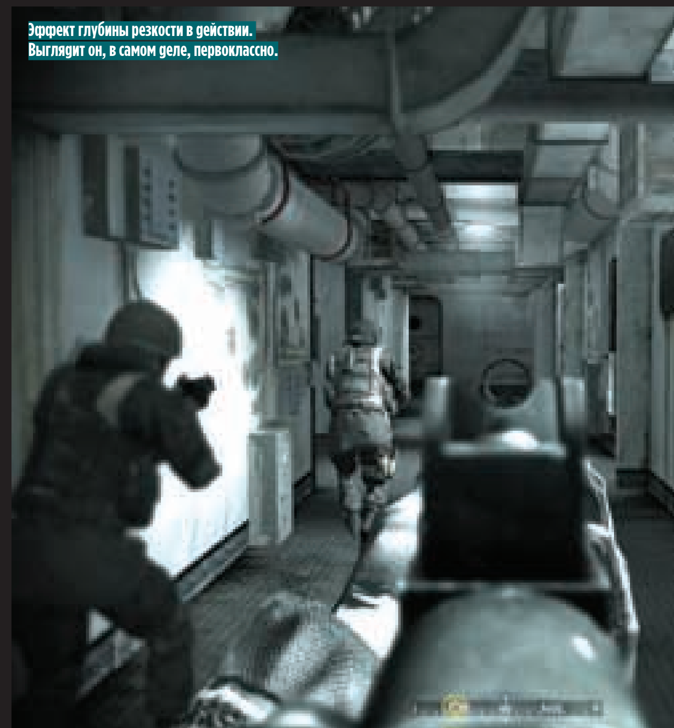
В Америке есть пословица: «не чини то, что не сломано». С нашей стороны планеты говорят: «лучшее – враг хорошего». Справедливо и обратное высказывание: «хорошее – враг лучшего». Имея на руках «хороший» игровой сериал, проще всего каждый год выпускать одинаково «хорошие» сиквелы (за примерами далеко ходить не надо – взять хотя бы гоночную игру с названием, похожим одновременно на «прострел» и «гастрит»). Infinity Ward, похоже, так и не смогла определиться, относится ли ее сериал Call of Duty к лучшим или хорошим. Ремонтировать игру не стали, а косметических улучшений с изменениями – море разливанное. В Call of Duty 4: Modern Warfare акцент внезапно смещается с одиночной кампании на мультиплеер, сороковые меняются на современность, а фашисты – на террористов. Вечные ценности остаются: был лучший развлекательный военный шутер, лучшим и остался.

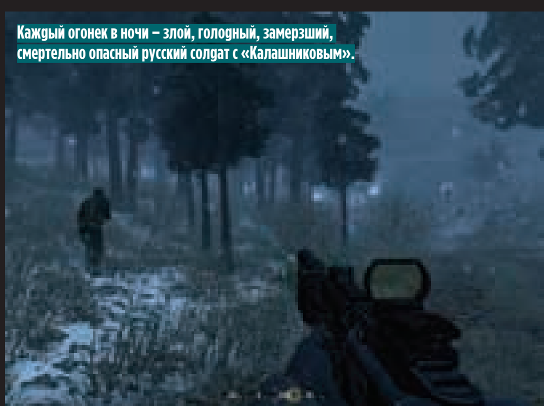
Слово «развлекательный» в прошлом предложении отнюдь не случайно. Реалистичность в Call of Duty не в почете. Здесь ценят пафос, масштаб и подвиги, но происходящее на экране имеет не больше общего с настоящей войной, чем, скажем, киношное «Падение черного ястреба». Так повелось еще с первой части Call of Duty, выпущенной на PC в 2003-м на движке Quake III. Бросив взгляд на тиражи, и разработчики, и издатель мгновенно поняли, что у них на руках – будущий блокбастер. Громкий выпуск Call of Duty 2 на движке собственной разработки подгадали к дебюту Xbox 360, и игра оправдала возложенные на нее надежды: количество проданных копий исчисляется в миллионах. Авторство Call of Duty 3 отдали команде Treyarch, которая справилась с игрой на «четверку с минусом». А мужики из Infinity Ward тем временем втайне готовили сюрприз к Новому году – игру, которая все-таки вносит изменения в проверенную формулу. Теперь мы – не союзные солдаты и не русские воины-освободители, а британский спецназ и американская морская пехота. Место действия: жаркий Ближний Восток и холодные русские горы, время действия – наши дни, девиз, на чистом русском: «всякая война – вранье». Раньше игра следовала, пусть в общих чертах, реальным историческим событиям, а для Modern Warfare сюжет придумали из головы. Русский бунтарь Имран Захаев каким-то образом захватил контроль над столь любимыми нынешним президентом ракетами «Тополь-М», продает оружие исламским террористам и наводит «Тополи» на восточное побережье США. Русский спецназ, который, по логике вещей, должен разбираться с такими выскочками, не привлек внимания Infinity Ward. Главные герои игры – британцы и американцы, так сказать, гаранты справедливости в мировом масштабе. Во время игры вы переключаетесь между

Игра короткая. Хорошая, но короткая. Шесть часов. И ни в коем случае не выключайте титры: послушаете лихой рэпак от разработчиков.

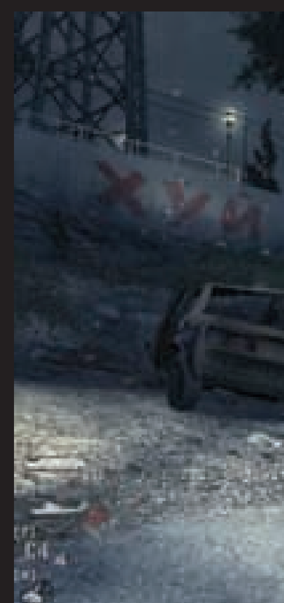


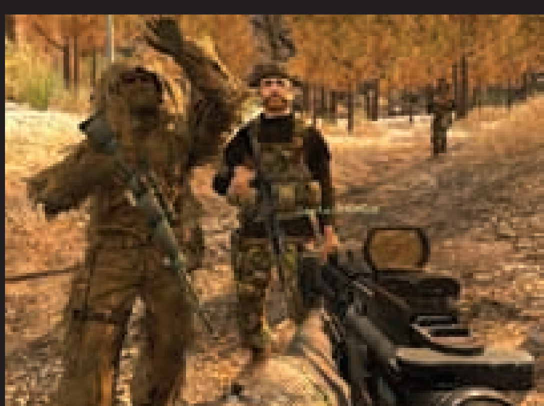
Глядя на первую заставку, можно подумать, что это не Call of Duty, а какой-нибудь Grand Theft Gear Solid 5.

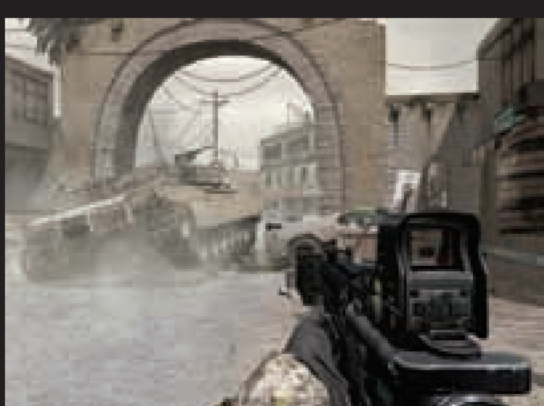

Эффект глубины резкости в действии. Выглядит он, в самом деле, первоклассно.


Каждый огонек в ночи – злой, голодный, замерзший, смертельно опасный русский солдат с «Калашниковым».


Как и в прошлых играх, здоровья у главного героя нет. Любое ранение проходит без следа, стоит секунд пять отлежаться в укрытии.







разными героями и точками действия, проводите спецоперации в составе крошечных отрядов, штурмуете города вместе с демократическими армиями, подрабатываете стрелком на самолетах и вертолетах, гоняете на грузовике и даже участвуете в совершенно секретной диверсионной операции в Чернобыле. Это, пожалуй, лучший уровень во всей игре, но опять так и хочется спросить: неужели русские заговорщики не нашли лучшего места для тайной торговли оружием, чем центральная площадь в отравленной Припяти?
А это, по большому счету, неважно. Так же неважно, как и то, что в Far Cry 2 гильзы от «Калашникова» отлетают влево, а не вправо, как положено. Это те жертвы, которые приносят в угоду зрелищности. И зрелищности в Call of Duty 4 хоть отбавляй. Одиночная кампания довольно коротка и без проблем проходится часов этак за шесть, но все эти шесть часов вы будете сидеть перед экраном с открытым ртом и в полном восторге. Все задания совершенно разные, одна яркая миссия сменяется другой, вас бросает по всему земному шару, и где бы вы ни оказались, вы всегда в гуще событий. Штурм телестудии, спасение пилота сбитого вертолета, поиски заложников, диверсии, десантирование, оборона от превосходящих сил противника, ночные бои, снайперские задания – все это намешано так, что вам редко когда больше десяти минут кряду придется заниматься одним и тем же. Обратная сторона медали – продолжительность сингла. Игра короткая. Хорошая, но короткая. Шесть часов. И ни в коем случае не выключайте титры. Во-первых, послушаете лихой рэпак от разработчиков, во-вторых, после – еще один уровень. Когда кампания пройдена, становится доступным так называемый Arcade Mode. В нем за каждого убитого врага дают очки, начисляют комбо и «умножители», а вы вольны переигрывать задания в надежде набрать рекордное количество очков.
Несмотря на то что действие теперь происходит в наши дни, а значит – серьезно изменилось оружие и обмундирование, все равно подчас чувствуешь «ошибку в матрице», дежавю. Где-то





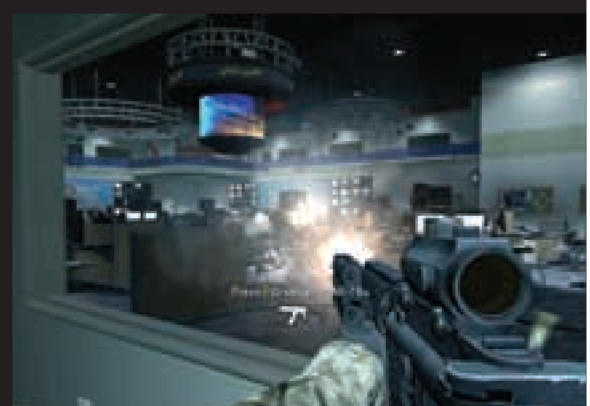
Снежный человек выполняет задание американского правительства в Чернобыле.



Мы не можем показать вам, что написано на стене слева вверху. Но мы все слишком хорошо знаем, что пишут в России на стенах.

И у Nintendo тоже!

Версии игры для PC, PlayStation 3 и Xbox 360 мало чем отличаются друг от друга. А даже когда и отличаются, большинство несоответствий связаны с различиями в работе сетевых служб. Наибольший интерес для нас, однако, представляет Call of Duty 4: Modern Warfare для Nintendo DS. Как можно догадаться, это совершенно другая игра, которая имеет мало общего со своей старшей сестрой. Сюжеты игр, по выражению издателя, «параллельны». Что же до геймплея, то портативная версия представляет собой обыкновенный FPS с трехмерной графикой, а как у DS обстоят дела с трехмерной графикой, мы все прекрасно знаем. На верхнем экране вы смотрите на мир от первого лица, на нижнем видите карту местности и выбираете оружие. Также нижний экран используется для «рукопашного боя, создания взрывчатки и обезвреживания ловушек». И совсем сумасшедшее достижение: в многопользовательской игре могут принять участие аж до четырех человек! Совершенно понятно, что возможности PSP лучше подходят для трехмерных сетевых шутеров, но, однако, для консоли от Sony версия Call of Duty 4 не создавалась.



уже во все это играл. Где-то это все уже было. И даже знаешь, где именно: в Call of Duty 2. Многие ситуации очень знакомы, особенно вспоминается нелепое поведение врагов. Во Второй мировой его еще можно было как-то оправдать, но теперь, когда мужики с ракетницами бегут к вам, словно пришельцы в Crimsonland, встают метрах в пяти и только потом начинают стрелять – это выглядит довольно нелепо. Нелепо и то, что даже в случае провала диверсионной операции отряд из нескольких человек неизменно расправится с превосходящими силами противника, не потеряв ни одного бойца – погибают здесь только по сюжету. Нужно время, чтобы привыкнуть к тому, что, спасаясь с тонущего корабля и свернув не в тот коридор, вы получаете «геймовер» с формулировкой «вы пошли не в ту сторону». Это просто правила игры. Это законы, по которым работает мир Call of Duty. Научившись следовать им (а это совсем не трудно), вы превращаете игру в зрелищное голливудское военное кино. Не научившись – впадаете во фрустрацию, выключаете игру, раздраженно идете спать.

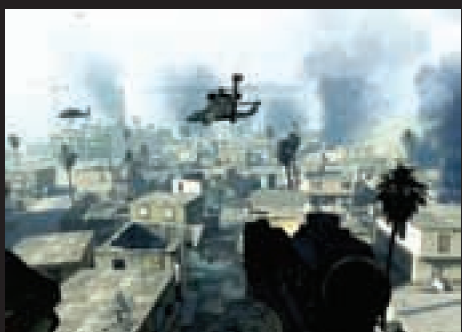
Modern Warfare работает на движке от Call of Duty 2. Однако по внешнему виду и не скажешь: игра выглядит достаточно современно, а системные требования PC-версии приводят в восторг обладателей компьютеров стоимостью меньше тысячи долларов. Движок работает быстро и стабильно, и его, старую собаку, научили кой-каким новым трюкам. С ходу, с первой же миссии, в глаза бросается эффект глубины резкости. Теперь стоит взять оружие на изготовку и посмотреть в прицел, как всё, что находится по краям экрана, станет немного размазанным. Вы как бы фокусируете взгляд на цели, и те объекты, что оказываются на одном расстоянии с ней, сохраняют четкость, остальные – смазываются. Эффект очень красив и скрывает один из недостатков движка – жуткую спрайтовую растительность. Для снайпера, притаившегося на пригорке, в центре внимания – цель, а кошмарные спрайты травы внезапно начинают смотреться стильно и современно.

Еще одно удачное добавление пришло в Call of Duty из курса сопромата: разные материалы по-разному пробиваются пулями разного калибра. Особенно это заметно в Arcade Mode, когда после каждого попадания прямо на экране пишутся бонусы в призовых очках. Выпустил очередь в подозрительную стену, глядь – полетели «+10», «+20»... Сразу ясно: тот, кто там сидел, попал. Да и ты тоже не промахнулся.

В одиночной кампании пробиваемые стены не так важны – искусственно интеллектуальные террористы прячутся не очень-то умело, и у вас всегда будет шанс как следует зацепить их из «снайперки». Мультиплеер – вот где совсем другие пироги. Здесь пробиваемые стенки серьезно меняют рисунок игры. Да и вообще, к сетевой игре разработчики в этот раз подошли гораздо

Call of Duty впору переводить в разряд многопользовательских шутеров: сингл проходится быстро, а сетевая игра затягивает как следует.



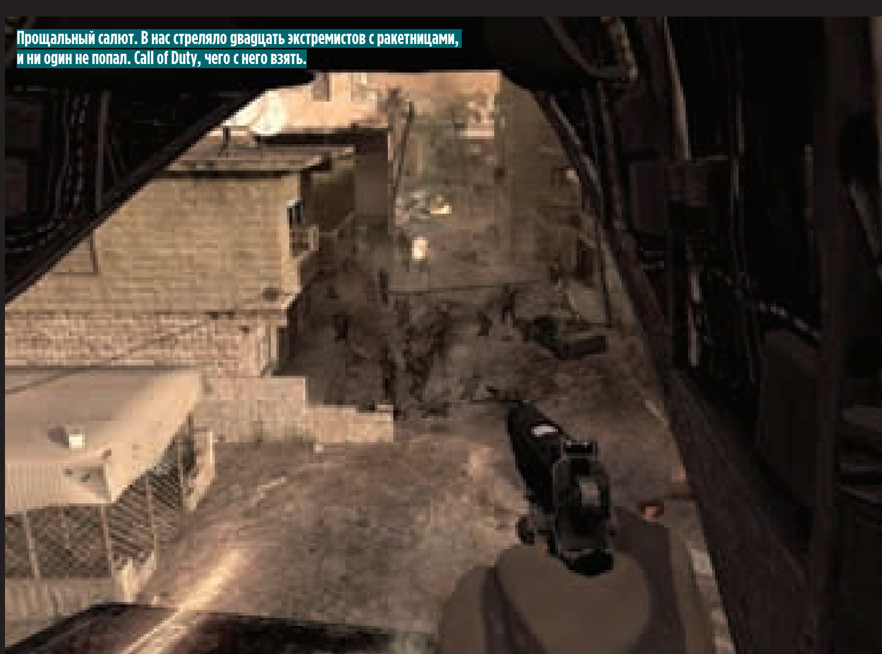




Несмотря на возраст, движок подчас выдает весьма приличную графику. А вот физика подкачала: декорации в большинстве своем статичны.



Самая необычная операция в сюжетной кампании – поддержка пехоты с борта Lockheed AC-130.



Прощальный салют. В нас стреляло двадцать экстремистов с ракетницами, и ни один не попал. Call of Duty, чего с него взять.

серьезнее. Настолько серьезно, что Call of Duty впору переводить в разряд многопользовательских шутеров: сингл проходится быстро, а сетевая игра затягивает как следует. Дело в том, что вдобавок к одиночной кампании в игре есть и мультиплеерная кампания. Нечто подобное мы видели в сериале Battlefield: вас призывают новичком, с парой базовых видов оружия и смешным нулем в графе «очки опыта». За каждое полезное действие на поле боя герой получает опыт. Опыт приводит к получению уровней, а на высоких уровнях открывается новое оружие, обмундирование, способности и тому подобное. Всего персонажу доступно более пятидесяти уровней развития, и этот счетчик можно десять раз обнулять, получая игровые знаки отличия (проще говоря, количество уровней практически бесконечно). Улучшения можно получать в пределах пяти стартовых классов (стрелок, пулеметчик, шпион, подрывник, снайпер), и у каждого класса – набор особенный. В определенный момент игрок получает возможность создать свой класс и подогнать возможности персонажа под свой стиль игры: взять именно то оружие и способности, которые вам больше всего нужны. Карт шестнадцать штук, настроек – уйма. При желании можно сделать игру более правдоподобной, вплоть до «одна пуля – один труп», а можно, наоборот, сделать похожей на какой-нибудь Unreal Tournament. Из недостатков даже и отметить нечего; из особенностей – отсутствие техники. Что ж, пусть она катится в другие шутеры, Call of Duty 4 и без нее прекрасно справляется.

Когда разработчики объявили, что действие Call of Duty 4 будет происходить в наши дни, тут же нашлись скептики и нытики, объявившие, что «это конец», «без Второй Мировой ничего не выйдет» и «кому нужен такой Call of Duty». Оказалось, нужен. Современный антураж не только не испортил игру, но сделал ее свежее и актуальнее. Запоминающиеся, яркие уровни сменяют друг друга, напарники указывают единственно верный сюжетный путь, стоит сойти с которого – и вываливаешься из гущи боя в прямо-таки космическую пустоту. Весь геймдизайн Call of Duty 4 направлен на то, чтобы засунуть вас в военный блокбастер. Просто не сопротивляйтесь. В наш век это выглядит странновато: Crysis и BioShock дают каждому невиданную свободу действий, и даже Medal of Honor: Airborne стала нелинейной. В Modern Warfare так и подмывает пойти наперекор сценарию, а за это здесь – красная карточка и геймовер. Привычная зрелищность, серьезный движок и классный мультиплеер все еще обеспечивают Call of Duty 4: Modern Warfare одну из высших оценок. Но это как раз тот случай, когда хорошее становится врагом лучшего. Уже можно что-то менять. СИ


ВЗГЛЯНИ
В ГЛАЗА
ДЕМОНАМ
БЕОВУЛЬФ
30 лет яростных боев, кровопролитных сражений и триумфальных побед Беовульфа, не вошедшие в фильм
Покажите свой гнев и сразитесь с гигантскими монстрами в рукопашном бою
Ведите своих людей в бой, как истинный король!
ИГРА В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ 2007
BEOWULFGAME.COM
WWW.BEOWULF-FILM.RU
СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 22 НОЯБРЯ
UBISOFT
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
SHANGRI-LA
ENTERTAINMENT
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
TM Paramount Pictures. © 2007 Paramount Pictures and Shangri-La Entertainment, LLC. All Rights Reserved. Game Software © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: role-playing.tactical

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен

РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

ОНЛАЙН: http://na.square-enix.com/fftactics

Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ЯСУМИ МАЦУНО УЖЕ НЕ У ДЕЛ, НО ЕГО ИВАЛИС ПО-ПРЕЖНЕМУ ВЛАДЕЕТ УМАМИ И СЕРДЦАМИ ГЕЙМЕРОВ ВСЕГО СВЕТА.

ВЕРДИКТ
9.0

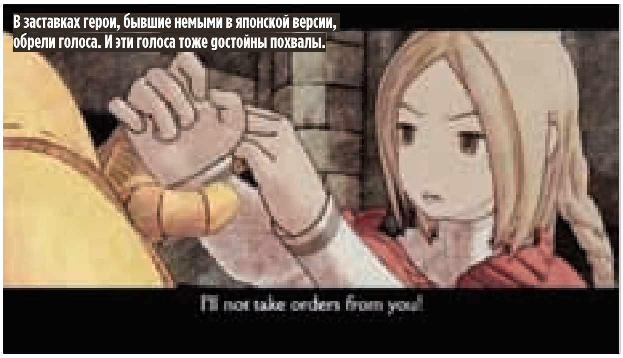
ПЛЮСЫ
Беспрецедентной глубины боевая система, отличный сюжет, преподнесенный в изумительном переводе, и долгожданный мультиплеер.

МИНУСЫ
Характеры персонажей толком не раскрыты; игра зачастую подтормаживает.

РЕЗЮМЕ
В лучшую TRPG в мире теперь можно играть где угодно и когда угодно. Счастье – вот оно.

ГЕНИАЛЬНО

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS



В заставках герои, бывшие немыми в японской версии, обрели голоса. И эти голоса тоже достойны похвалы.



Шекспировская пьеса в видеоигровом исполнении? Почти.



Темный рыцарь – очень сильный класс. Чтобы заполучить его, придется изрядно попотеть.

Challenge!

Хотя новичку Final Fantasy Tactics может даваться нелегко (достаточно простые миссии там произвольно чередуются с действительно сложными), перед игроками, освоившими механику игры и прошедшими ее не раз, встает вопрос о намеренном усложнении игры с целью повышения интереса к повторным прохождениям. Нет, идея сама по себе не нова – но в случае с FFT, где разнообразие бьет не ключом, а самым настоящим гейзером, усложненных вариантов прохождения можно придумать множество десятков, а то и сотен. От самых очевидных и популярных Single Class Challenge (использование всеми персонажами лишь одной выбранной профессии и способностей только этой профессии на протяжении всей игры) до экзотики, вроде «Спасения Йорды» (прохождение всей игры с условием, что поставленная на автопилот девушка-белый маг ни разу не погибнет) или Reaction Ability Challenge (пройти игру, не используя ни одной команды в принципе и убивая врагов контратаками). Не стесняйтесь, экспериментируйте! К слову, скриншоты для этой статьи снимались с прохождения, где я использовал только лишь магов – что, надо сказать, было достаточно легко.



Хитрые воры могут очаровать ваших персонажей (противоположного пола, конечно). Будьте бдительны!



Одна из добавленных сценок: тамплиеры вербуют Виграфа.



Жанр тактических ролевых игр никогда не был широко популярен. Появившийся в 90-м году с выходом первой Fire Emblem, он всегда оставался в тени JRPG-блокбастеров. Вот и Final Fantasy Tactics, отпрыск известнейшего сериала, не собрал и трети аудитории, которую привлекла вышедшая годом раньше Final Fantasy VII. А жаль! Ведь Final Fantasy Tactics до сих пор, даже через десять лет после выхода, остается одной из лучших TRPG с точки зрения сюжета и непревзойденной по части боевой системы. И поэтому перенос ее на портативную консоль – буквально праздник для всех любителей тактических ролевок! Впрочем, знакомым с оригинальной FFT о ее достоинствах рассказывать не нужно; остальным же посвящен следующий параграф.

§1. Неофитам

Действие Final Fantasy Tactics: The War of the Lions разворачивается в мире Ивалис – недаром она входит в компиляцию Ivalice Alliance. Здешний Ивалис, впрочем, не тот, что мы знаем по Final Fantasy XII – нет тут ни воздушных кораблей, ни разнообразия рас. По сути, в Final Fantasy Tactics мы видим фэнтезийный мир, наиболее близкий к средневековью – с феодалами и вассалами, с междоусобицами и борьбой за власть, с придворными интригами и войнами, с огромным влиянием церкви и заметным классовым неравенством.

Королевство с трудом оправляется от последствий изнурительной пятидесятилетней войны. Казна пуста, бывшие солдаты, не получившие ни копейки жалования, становятся бандитами и терроризируют знать. А Рамза, юный отпрыск именитого семейства Беульвов, начинает свою рыцарскую карьеру борьбой с этими самыми разбойниками. К несчастью, для жестокого средневековья Рамза чересчур наивен – и вскоре, разочаровавшись в своих идеалах, он становится вольным наемником. Но и тут нет покоя: подрядившись охранять принцессу, юноша оказывается вовлечен в борьбу за трон двух «львов», принца Ларга и герцога Голтанны – борьбу, которая вскоре выльется в настоящую войну. О подвигах Рамзы, не прославившегося, но проявившего больше доблести, чем любой иной участник Войны львов, и повествует The War of the Lions.

Как водится, один в поле не воин. Обычно в битвах участ-

Сценка объясняет смысл обоих мультиплеерных режимов: они доступны в любой таверне за небольшую сумму в игровой валюте.



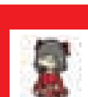
Final Fantasy Tactics до сих пор, даже через десять лет после выхода, остается одной из лучших TRPG с точки зрения сюжета и непревзойденной по части боевой системы.



Одна из самых сложных кооперативных битв: пять Зодиакальных чудищ и еще пять демонов вдобавок. А вам слабо?



Мнение



Натальи Одинцовой odintsova@gameland.ru

За десять лет бои в тактических RPG так и не изменились настолько, чтобы на их фоне сражения Final Fantasy Tactics казались пережитком прошлого: схватки все так же интригуют, а экспериментировать с составом команды все так же увлекательно. Правда, после Jeanne D'Arc (PSP) уже не хватает, например, автоматических контратак (навык отвечать ударом на удар сперва необходимо экипировать). Куда немилосердней обошлось время с графикой: угловатые спрайты выдают возраст «Войны Львов» с головой. Новые CG-сцены разработчики добавить не поленились (увы, не для всех сюжетных событий), а вот под экран PSP изображение специально не подстраивали: оно просто растянуто и из-за этого выглядит слегка размытым по сравнению с оригиналом. Невольно напрашивается аналогия с платьем из бабушкиного сундука: вроде и фасон из моды не вышел, и ткань добротная, а легкий запах нафталина неистребим.

Обновленный перевод и впрямь многое прояснил: мотивы персонажей, их характеры, подоплеку событий. Манера героев велеречиво изъясняться позволяет проникнуться духом эпохи и одновременно нагоняет сон: стилизация под Шекспира в той же Odin Sphere была куда более условной, зато звучала живей. Хотя для тех, кто хочет обогатить свой словарный запас английского, Final Fantasy Tactics: The War of the Lions – настоящая находка.

вует по пять героев – немного для тактики, но именно это и заставляет уделять больше внимания развитию навыков каждого из бойцов. И в этой области Final Fantasy Tactics преуспела, как ни одна другая игра: число способностей, доступных для изучения, составляет несколько сотен! Два десятка профессий на выбор, у каждой – свой уникальный набор приемов и возможностей, свои плюсы и минусы. Уже выученные способности можно «экипировать» на персонажа даже после смены профессии – иными словами, у вас может быть рыцарь, держащий в каждой руке по мечу (способность ниндзя), умеющий прыгать, как драгун, после вражеской атаки автоматически лечащийся снадобьем (умение химика) и вместо ходьбы использующий телепортацию, которую выучил, будучи магом времени. Такая вариативность состава команды гарантирует, что ни одно прохождение FFT не будет похоже на предыдущее, а экспериментами с составом команды и использующимися в битвах навыками можно развлекаться вечно.

Final Fantasy Tactics не использует стандартную для TRPG пошаговую схему, в которой юниты ходят строго по очереди – вначале свои, затем вражеские. Система Active Time Battle, уже зарекомендовавшая себя в прочих играх сериала, используется и тут, честно распределяя очередность ходов в зависимости от показателя скорости персонажей. Так же честно вычисляется и время, необходимое, например, для подготовки заклятия – более мощные заклинания, само собой, являются и более медленными. Игрок всегда может проверить очередность ходов и прикинуть, успеет ли сработать его атака до хода противника, сколько повреждений нанесет и с какой вероятностью – FFT предоставляет нам всю необходимую информацию. Ну, не совсем всю: игра все-таки не открывает нам формулы, по которым считается наносимое повреждение. Но будьте уверены, что в них учитывается и сила персонажа, и его экипировка, и такие показатели, как храбрость героя, его вера и даже совместимость знаков зодиака нападающего и жертвы!

Применять тактические способности выдастся на протяжении добрых четырех десятков часов: в игре почти полсотни обязательных битв, а они тут текут неспешно. Карты, на которых разворачиваются сражения, разнообразны и многочисленны: постоянно приходится подстраиваться под новые условия и планировать новые стратегии.

На этом закончим описание прелестей Final Fantasy Tactics десятилетней давности и перейдем непосредственно к тому, что же добавили в римейке.

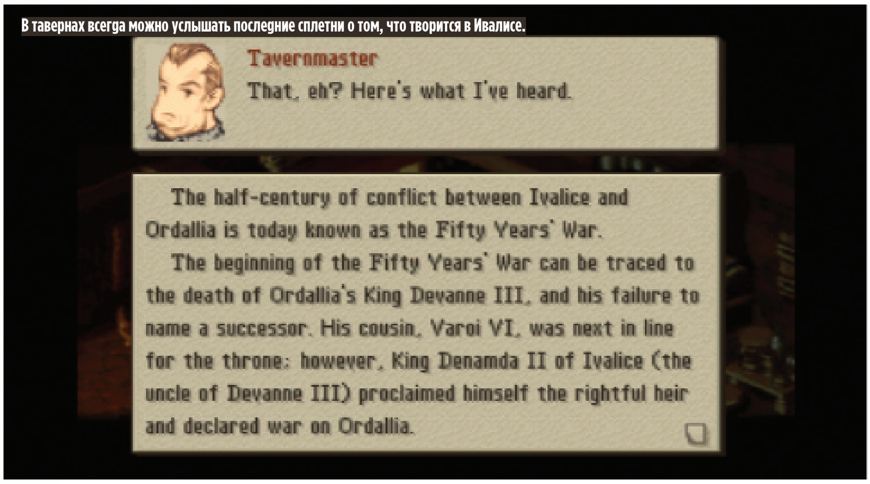
§2. Знатокам

Начнем с дурных известий: игра подтормаживает. Несмотря на волну протестов, поднятую фанатами после выхода японской версии, пораженной этим недугом, Square Enix не удосужилась поправить дело. А штука вот в чем: при анимации спецприемов наблюдается заметное торможение видео; нередки случаи, когда звук опережает изображение на несколько полных секунд!

При этом списать все на техническую невозможность исправления этого недоразумения никак нельзя. PSP заметно мощнее, нежели PS one, где FFT работала идеально; куча других портов с PS one на PSP этим не грешит. Наконец, запустив оригинальную FFT на PSP через эмулятор (с помощью взломанной прошивки), можно увидеть, что PSP вполне способна вытянуть FFT со всеми ее скромными графическими изысками без стремительного падения частоты кадров в секунду. Вывод один: недоглядели разработчики. Стыд им и позор.

Впрочем, эти претензии – к тем из них, кто занимался технической стороной The War of the Lions. Если же говорить о содержании, то тут все ровно наоборот: всяческие добавки к игре только радуют. Несколько сюжетных битв и еще несколько необязательных, две новые профессии и два играбельных персонажа (о них читайте во врезке), новые красивые заставки и во главе стола – мультиплеер. Возможность устраивать локальные дуэли, меряясь силами созданных команд, – то, о чем ярые фанаты мечтали очень-очень давно (довольствуясь всевозможными взломами с использованием функции Auto-Battle). Но локальными спаррингами мультиплеер не ограничивается – The War of the Lions предлагает совместно поучаствовать в прохождении полутора десятков миссий, созданных специально для двух игроков!

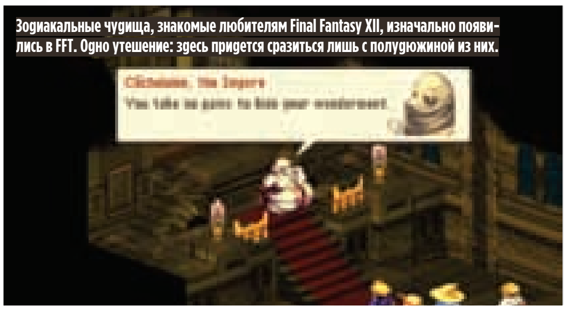
Несомненно, даже само то, что у столь замечательной игры появился еще и кооперативный режим, радует безмерно. Но главное очарование не в этом – именно в совместных миссиях появляется та самая сложность, которой нам, знатокам игры, столь недостает в основном прохождении. Есть и обратная сторона медали – недоступность этих самых интересных заданий для одиночной игры. Учитывая



В тавернах всегда можно услышать последние сплетни о том, что творится в Ивалисе.

Придирки

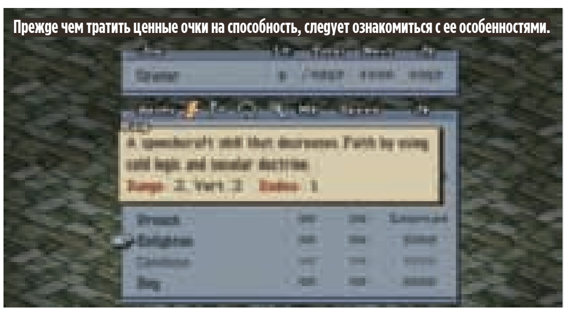
Система Final Fantasy Tactics не позволяет в должной мере раскрыться характерам героев – и это очень обидно. Дело в том, что любого персонажа можно «уволить» в любой момент (едва лишь он присоединится к команде); поэтому стоит разговорчивому NPC вступить в наши ряды, как он практически перестает говорить. Это особенно расстраивает, если у вас имеется большой JRPG-стаж, ведь в традиционных ролевых играх все как раз наоборот. Очевидные огрехи баланса также не были исправлены: владеющие магическим фехтованием персонажи по-прежнему на голову круче всех остальных: атакуют с приличной дистанции, бьют очень больно, моментально и без каких-либо затрат MP. А еще запишем в придирки концовку, породившую столько споров и пересудов ввиду того, что в анимации мелких спрайтов сложно что-то разобрать. Нарочно или по небрежности она так и не удостоилась заслуженного анимационного ролика. А ведь речь идет о единственной сцене, которая в этом действительно нуждалась. Две добавленные в игру новые профессии совершенно бесполезны: у первой нет никаких способностей вообще, а чтобы открыть вторую, только прокачиваться нужно дольше, чем игру проходить. Наконец, четвертая глава игры больше не называется «Somebody to Love». Поясню: Ясуми Мацуно, создатель FFT и многих других замечательных игр, известен частыми ссылками на песни Queen в своих играх. Название его первого творения, Ogre Battle: March of the Black Queen, и вовсе составлено из песен со второго альбома талантливой рок-группы. Let Us Cling Together, песня из A Day at the Races, нашла себе место в полном названии Tactics Ogre. Но вот Somebody to Love с того же альбома больше не украшает своим названием финальную главу «Войны львов». Недосмотр переводчика или сознательное решение Square Enix отказаться от прихоти Мацуно, не работающего с ними уже третий год?



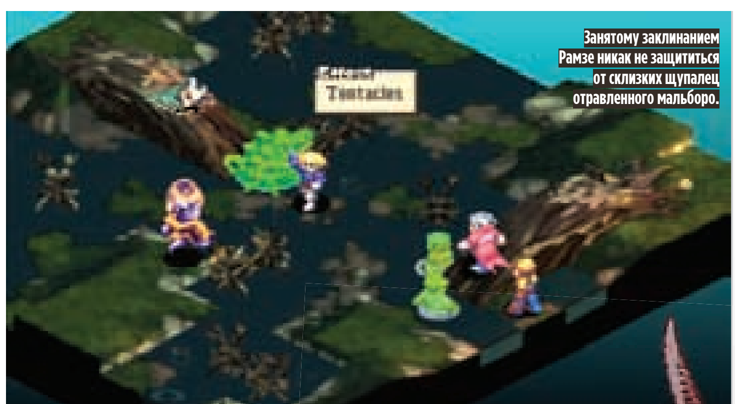
Зодиакальные чудища, знакомые любителям Final Fantasy XII, изначально появились в FFT. Одно утешение: здесь придется сразиться лишь с полудюжиной из них.



В рэндомных боях иногда можно встретить нежданных союзников; если они выживут в бою, то присоединятся к вашей команде.



Прежде чем тратить ценные очки на способность, следует ознакомиться с ее особенностями.



Занятому заклинанием Рамзе никак не защититься от склизких щупалец отравленного мальборо.



Клауд по-прежнему с нами, как и длинный сайдквест по его вербовке.

В эпизодах

Парочка «новичков» в The War of the Lions – персонажи, строго говоря, не новые. Лусо, главный герой Final Fantasy Tactics A2, присоединяется к Рамзе в середине третьей главы после боя, который невозможно пропустить. Бравый же пират Балтье, являвшийся, по его же собственным словам, исполнителем главной роли в Final Fantasy XII, вербуется не столь легко. В четвертой главе, после битвы в Зельтеннии, в тавернах появляется слух «Rash of Thefts». Услышав его, отправляйтесь в Дортер искать там сплетню «Call for Guards» – и вуаля, при попытке покинуть город начнется битва, в которой Балтье примет сторону Рамзы.

пошаговость боев да необходимость согласовывать и координировать совместные усилия в битвах, нельзя не отметить, что с таким же успехом всеми юнитами вполне мог бы управлять и один человек.

И напоследок: игра целиком и полностью переведена с японского заново, с нуля. Десять лет назад англоязычный вариант Final Fantasy Tactics был порядочно подпорчен ужаснейшим переводом, так что уже одно это является достаточным основанием для покупки переиздания. И хотя локализаторы явно переборщили с адаптацией заклинаний и имен персонажей (к примеру, вполне нормальное имя Algus Sadalfas вдруг превратилось в Argath Thadalfus), диалоги в игре буквально расцвели. Вспомните, как изъясняется знать в Final Fantasy XII: возвышенно, высокопарно, используя речевые обороты, давно уже вышедшие из употребления в разговорном английском – так вот, The War of the Lions целиком и полностью переведена в таком ключе. Здешними беседами можно любоваться – герои настолько искусно жонглируют словами, что после «Войны львов» возвращаться к «обычным» диалогам других RPG, где язык остается стабильно на уровне младшей школы, без боли в сердце просто невозможно.

В завершение остается лишь еще раз подписаться под вердиктом: «Гениально». Было гениально в 1997 году и все еще гениально десять лет спустя. Если у вас есть PSP и вы не питаете лютой ненависти к тактикам – купите The War of the Lions. Если вы любите тактики и у вас нет PSP – плюньте на все остальное, достаньте денег – где угодно, как угодно! – и купите PSP с The War of the Lions. Потому что если вы этого не сделаете, вы – во второй уже раз! – упустите действительно великую игру. А они, великие, выходят очень, очень редко. Но, к всеобщему счастью, иногда переиздаются. СИ





1 Ящики, деревья, бункеры – все нарисованное и не портится, сколько ракет ни изводи.

2 С воздуха удобнее атаковать наземные цели в режиме вертикального взлета. Но маневренность, конечно, теряется, и если танк сейчас не промажет, то я попал.

3 Уровни очень большие, и с высоты птичьего полета выглядят весьма недурно. Это – лишь десятая часть доступных угодий.

4 Карта в правом верхнем углу показывает расположение нашей, вашей и ничейной боевой техники.

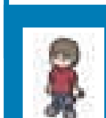






ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3
Жанр: shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Разработчик: Incognito
Количество игроков: до 32
Онлайн: www.us.playstation.com/warhawk



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

WARHAWK

ЭТА ОСЕНЬ – ВРЕМЯ НАСТУПЛЕНИЯ КОМАНДНЫХ ШУТЕРОВ. ПЕРЕЖИВ АТАКИ TEAM FORTRESS 2, ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS И SHADOWRUN, ПОПАДАЕМ ПОД ОГОНЬ WARHAWK.

Ну, начинается! Или, точнее, – ну, продолжается! В позапрошлом номере The Orange Box уже заставила всерьез пораскинуть мозгами о том, как оценивать «нестандартные» игры: без сингла, без мультиплеера, шутеры-головоломки с порталами и казуальные развлечения про единорога с пулеметом (парнокопытное из Peggle Extreme, впрочем, в номер так и не попало). Онлайновый шутер Warhawk от Incognito и Sony заставляет вернуться к теме еще раз. Warhawk продается в сетевом магазине PlayStation Network за сорок долларов США и на Blu-ray диске за шестьдесят, как любая другая «нормальная» игра. Но с гарнитурой. Но за шестьдесят. Оставим за кадром вопросы: что лучше, Warhawk или две трети Heavenly Sword, а также стоит ли гарнитура одной трети Final Fantasy XIII, и подойдем к игре с лекалами нового поколения. Удалась ли она и что здесь хорошо, а что можно сделать лучше? Давным-давно, года два назад, Sony увлеченно врала на E3 о том, что в Sixaxis невозможно встроить вибрационные моторчики, а ролик Killzone 2 сделан на движке игры. Тогда Warhawk была одной из первых игр, которые показали публике вживую. Тогда, если помните, игра выглядела гораздо мрачнее, «вархоки» (легкие самолеты с вертикальным взлетом) были раскрашены в темные цвета и воевали бок о бок с огромными летающими крепостями-авианосцами. На ранних скриншотах (нарисованных в «Фотошопе»?) мы видим небесные сражения сотен вархоков. И куда только все делось – разработчики, команда Incognito, внезапно объявляют, что сингл не удался. Все скриншоты просьба считать недействительными, сингла не будет. Warhawk реанимировали в виде многопользовательского шутера со светским личиком: никакого мрачняка. И надо отдать авторам должное: несмотря на столь резкий «сюжетный поворот», парни все-таки выдали весьма недурную игру.

Сегодняшняя Warhawk – это строго многопользовательский шутер. Одиночной кампании нет ни в каком виде, и в главном меню встречают только пункты «Онлайн» и «Локальная сеть». В сетевой игре собираются до 32 человек на одной карте, а сама игра, по сути дела, есть хорошо всем знакомый Battlefield. Вы начинаете матч пехотинцем с видом от третьего, и только от третьего лица; потом сможете сесть в джип, танк или самолет, занять место стрелка за пулеметом или в противовоздушной турели. В игре всего пять карт, однако каждая из них есть в вариантах «побольше» и «поменьше», что существенно меняет расклад сил и рисунок боя. Есть и специальный режим Dogfight, где все участники должны использовать самолеты, и только самолеты. Это, пожалуй, самый увлекательный расклад, и при нем-то и можно как следует просмаковать отличный воздушный бой Warhawk. Вся техника в игре легко уязвима, и на больших картах вы часто отправляетесь к праотцам еще до того, как успеете понять, что к чему. И даже если вы займете пилотское кресло в танке или самолете, это еще ничего не гарантирует: и то, и другое может быть легкой добычей как друг друга, так и пехотинцев с ракетницами. Warhawk, подобно

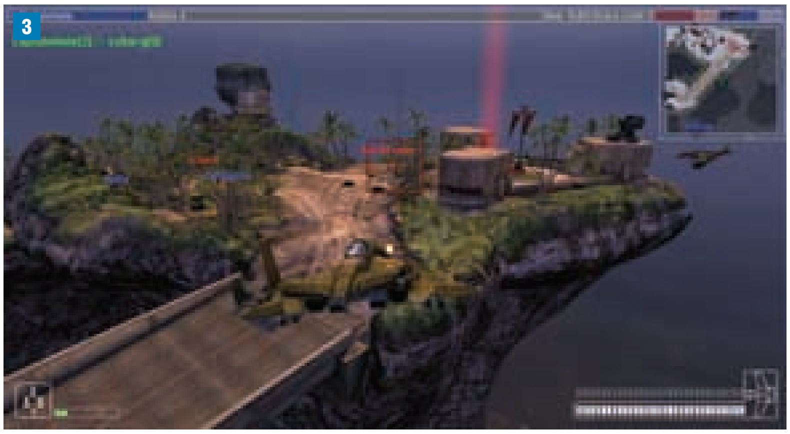
> Warhawk продается на PlayStation Network за сорок долларов США и на Blu-ray диске за шестьдесят. Но с гарнитурой. Но за шестьдесят.

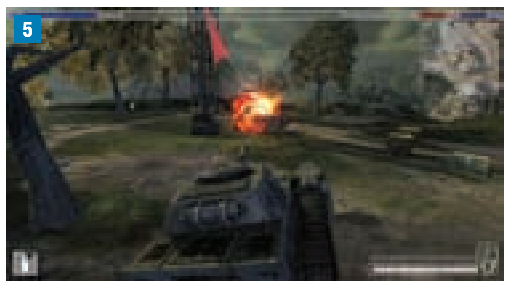
Sony в 2006 году разослала пресс-релиз про Warhawk и забыла. А мы все помним. И вот что там было написано черным по белому:

- В Warhawk вы испытаете воздушный бой с сотнями вражеских истребителей [вранье].
- Вы управляете вархоком, самым продвинутым самолетом флота, высокоманевренным и способным к вертикальному взлету и посадке [правда].
- Игроки смогут управлять танками, джипами и транспортниками [полуправда, транспортников нет].
- Вас ждет уникальная вселенная с сотнями солдат и машин в кадре, огромными летающими кораблями, крейсерами и авианосцами, разрушаемыми городами и невероятно правдоподобными уровнями для одиночной и сетевой игры [вранье чистой воды].
- Сядьте за руль машины, сражайтесь в рядах пехоты, станьте пилотом самолета! [правда].
- Игрок должен выполнять задания на величественном, интерактивном поле боя [можно притянуть за уши].
- Сотни квадратных километров земли с текстурами высокой четкости [вранье чистой воды].
- Героическая история: харизматичные персонажи и могучие армии сходятся в эпической борьбе [вранье чистой воды].
- Игроки участвуют в сетевых матчах на 32 человека в различных режимах [правда].

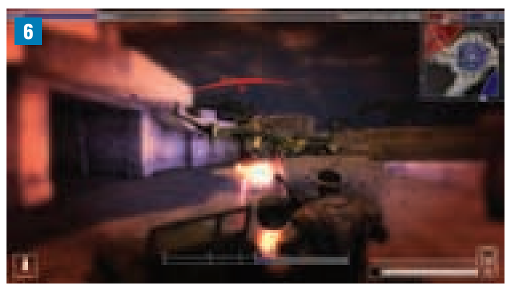












5 Если враг не дурак, то, пока мы перезаряжаемся, он выбежит из танка и спрячется. Попасть в пехотинца куда сложнее.

6 Такие летчики-ковбои долго не живут. Зависнув посередине нашей базы, самолет мигом навлечет на себя огонь всех средств ПВО. На бреющем надо, на бреющем!

Battlefield, – командное развлечение, но сколько мы ни играли на PlayStation Network, ни единого намека на совместные действия так увидеть и не удалось: если Team Fortress 2 подталкивает геймеров к взаимовыручке, то в Warhawk можно спокойно играть по принципу «каждый за себя». Именно так большинство владельцев PS3 и делает. Вопреки (благодаря?) этому Warhawk внезапно становится только интереснее. От вас никто ничего не требует. Вы можете вступить в игру, как в Battlefield, в любой точке, которую заняла команда. Такие «рожалки», как правило, оборудованы на базах. Тут же разложено оружие, стоят самолеты, танки, армейские джипы. Можно остаться пехотинцем, взять ракетницу или снайперскую винтовочку и гордо являть собой ценную боевую единицу. Можно взять обычную штурмовую винтовку, но от нее толку мало, с ней надо за руль, а еще лучше – за штурвал. Джип быстро ездит, но плохо защищен, водитель не может открывать огонь (кнопка «стрелять» заменяется на «сигналить»), а стрелок... а ездить на джипе в позиции стрелка – дураков нет. Пулемет очень слаб, и джипы используются только чтобы быстро доставить водителя из пункта «А» в пункт «Б». Танки – другое дело. В танке можно даже не умирать некоторое время: прежде чем разлететься на куски, он выдержит пару ракетных попаданий. А еще танк, в отличие от джипа, почему-то обслуживается одним человеком, который выполняет сразу все роли: водителя, стрелка и командира. Таким образом, заняв танк, а не джип, вы теряете в скорости, но получаете главный калибр вместо бибикалки. Наконец, самолеты. Самолеты – одновременно и гроза, и любимая добыча всех рожденных ползать. Самолеты функционируют в двух режимах: вертикального взлета и посадки (легко меняет высоту, стрейфится, висит в воздухе, становится легкой мишенью) и обычном реактивном (носится над картой, сам толком попасть ни в кого не может, но и ты в него попробуй прицелься). Не все самолеты одинаково полезны: штурмовики, например, рассчитаны на атаку наземных целей, а истребители – на атаку штурмовиков. Самолет – единственный вид техники, которым всерьез нужно уметь управлять. Потенциал огромен, но чтобы его раскрыть, требуется опыт и некоторый талант. Если нет того или другого – есть ракета под хвост от недоброжелателя с другого конца карты.

Среднее время жизни солдата на карте с 32 бойцами, если не стесняться и рвать на передовую, секунд двадцать-тридцать. Штрафов за бесславную гибель нет, вы возвращаетесь в игру через несколько секунд на той же или на другой базе. Не идет игра – не беда, всегда интересно взять другой вид техники, другое оружие и придумать что-нибудь эдакое, чего никто от вас не ждет. Например, со снайперской винтовкой сесть на самолет, подняться на верхотуру и хитро спрятаться там в кустах. Или взять джип, гордо бибикая, ворваться на самую главную базу врага и, пока он приходит в себя от такой наглости, кого-нибудь там зарезать. Если сильна страсть к собирательству и достижениям,

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Мультиплеер на 32 игрока, превосходный сетевой код, разная, но одинаково полезная военная техника, интересные режимы игры.

МИНУСЫ
Ошибки физического движка, не лучшая графика, недружелюбный интерфейс, отсутствие сингла, неоправданно высокая цена.

РЕЗЮМЕ
На каждой консоли был свой онлайновый долгострой: Shadowrun на Xbox 360, Warhawk – на PS3. И Warhawk, однозначно, побеждает.



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и орфография автора сохранены.

sosnovka (Next Stage):

«Это не полноценная игра-блобакстер, а самый настоящий PSN-проект. Модель самолета выглядит красиво, неплохая вода, а вот текстуры рельефа какие-то размазанные. В самой игре не ощущается масштаба боевой арены, складывается впечатление что играешь в какой то конструктор Лего.
ИМХО, теперь я буду относится к мнению игровых изданий более предвзято, потому как не могу понять их столь высоких оценок... Необходимо поиграть побольше, возможно, мнение изменится.
Warhawk ориентирована на кооперативную игру с друзьями, конечно, это прикольно, когда ты управляешь джипом, а твой друг управляет пушкой, расположенной на джипе. Если периодически будут выкладывать карты и средства передвижения... то... ну вы сами понимаете... эта игра будет жива и в 2010 году».



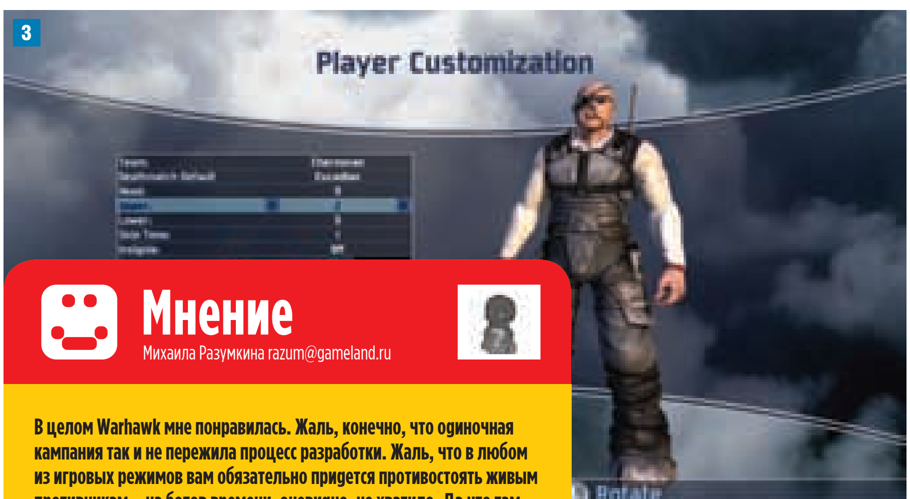
1 Уровни настолько огромны, что даже со снайперской винтовкой часто не достанешь с одного края до другого. А уж без нее – гиблое дело.

2 Split-screen на четырех игроков есть, но, к сожалению, отключен на официальных серверах. Надо либо искать другие, либо создавать свой.

3 Чем дольше вы играете, тем больше наград. Чем больше наград – тем больше вариантов внешнего вида у вашего героя.

Большая проблема с маленькой онлайновой версией

Те, кто покупают Warhawk в Сети, скоро обнаружили одну маленькую, но до крайности неприятную нелепицу. Дело в том, что на PlayStation Network скачанной игрой может воспользоваться только тот игрок, к чьему профилю привязана покупка. Если же на PS3 у вас, как у всех нормальных людей, несколько профилей, то все остальные – родственники, друзья и кто угодно еще – не смогут погонять Warhawk, не испортив вашу статистику. При этом у Blu-ray диска Warhawk таких ограничений нет: с одного блестящего кругляшка игру можно запускать сколько угодно раз и с каких угодно профилей. Игроки очень недовольны происходящим и настоятельно просят Sony изменить политику и позволить играть в скачанную версию игры хотя бы всем пользователям одной консоли. Но гигант непреклонен. Или, что более вероятно, ему просто начхать.



Мнение

Михаила Разумкина razum@gameland.ru

В целом Warhawk мне понравилась. Жаль, конечно, что одиночная кампания так и не пережила процесс разработки. Жаль, что в любом из игровых режимов вам обязательно придется противостоять живым противникам – на ботов времени, очевидно, не хватило. Да что там боты, даже сделать нормальную инструкцию Incognito Inc. почему-то не удосужились. Все, что вам положено узнать, – управление и быстро исчезающие подсказки во время первого столкновения с новым типом вооружения. Остальное, видимо, должно прийти с опытом. Перечисленным минусам противопоставлены более чем доступная цена, полная локализация, несложный, но при этом захватывающий командный геймплей с привычными режимами, удобное управление, богатый выбор скинов для персонажа, возможность создавать кланы и, пусть не революционная, но вполне приличная картинка. А автоприцеливание практически уравнивает шансы новичков в бою с ветеранами. Чуть не забыл – вы просто обязаны попробовать режим «воздушный бой»!

> Картинка в игре не ахти какая, зато карты огромные, техники много, а лага не бывает даже на плохих соединениях.

можно получать новые звания и зарабатывать значки и медальки, тем самым открывая новые варианты раскраски для самолетов и новые предметы одежды для пехотинца. В общем, весело. Картинка в игре не ахти какая, зато карты огромные, техники много, а лага не бывает даже на плохих соединениях. Кстати, движок настолько быстр, что вы преспокойно можете играть в режиме split-screen в четырех окнах на одном HDTV-телевизоре (если такой фокус позволяют настройки сервера). Когда Warhawk только вышла, игроки бывало мучились от непонятных ошибок движка. Помучились и перестали: разработчики с тех пор выкатили два патча, и сегодня игра чудо как стабильна и хороша. Есть в Warhawk и русский язык со странноватым переводом. В игре он еще понятен, а в мануале разобраться совсем невозможно. Поддержка гироскопов в Sixaxis реализована, да только чудо-самолеты – единственное, чем можно более-менее пристойно управлять, размахивая геймпадом в воздухе. Как результат, гироскопами пользоваться удается разве что в режиме Dogfight. Не раз нас удивил физический движок, который, кажется, играл за чужую команду. Сколько мы ни пытались сбить джипом вражескую пехоту – нам это там и не удалось, машина элегантно проходила сквозь солдата. Сколько враг ни пытался давить нас – ему это всегда удавалось. Еще посоветуем не ездить на джипе в горы (на неровных поверхностях машины ведут себя непредсказуемо) и не нырять на самолете в облака (ударитесь о невидимый, но жесткий край уровня).

Для тех, кто во всем тексте читает только последний абзац, вот выжимка: Warhawk – это эксклюзивный для PS3 ответ играм сериала Battlefield, с мультплеером, техникой и сражениями 16 на 16 человек. Интересно, весело, кое-где красиво, кое-где нелепо. Говорят, уже в декабре появится дополнение, которое сделает лучше то, что можно было сделать лучше. Как написано у нас в памятке напротив «восьмерки»: «игра стала бы настоящим хитом, если бы не вышла годом позже, чем Metal Gear Solid 3». Нет, стоп. Не это. Другое. Вот: «очень красивая игра, способная надолго увлечь». СИ



ДОПОЛНЕНИЕ РЕВОЛЮЦИОННОГО МАСШТАБА!
SUPREME COMMANDER
Forged Alliance
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
НОВАЯ СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ
БОЛЕЕ 110 НОВЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ
ТАИНСТВЕННАЯ ИНОПЛАНЕТНАЯ РАСА СЕРАФИМ
ВТОРЖЕНИЕ НАЧНЕТСЯ В НОЯБРЕ 2007
PC DVD
THE WAY NVIDIA
Games for Windows
Gas Powered Games
THQ
SUPREMECOMMANDER.COM
©2007 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, GPGnet and Supreme Commander: Forged Alliance are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and the "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Certified on XPS™ 710 and M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука

1 Благодаря технологическому прогрессу объятия этого монстра выглядят особенно заманчивыми.

2 Кажется, кто-то слишком много ест.

3 После третьей попытки мини-игры с участием таких вот персонажей начинают раздражать.

4 Главная начальница фашистских сволочей, оккупировавших первый уровень игры. А говорят, была красотка.




1


2

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.first-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** MercurySteam Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.codemasters.com/jericho



Автор:
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

CLIVE BARKER'S JERICHO

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА.

Некоторым играм не везет. Вроде бы, все у них есть, все сделано правильно, по надежным формулам и согласно маркетинговым исследованиям. На этом прочном фундаменте появляются свежие уникальные особенности, призванные придать детищу статус Нового-Слова-в-Жанре. И даже стиль и атмосфера есть. Своеобразные, но есть. И приглашенная звезда в наличии имеется, и на хороший графический движок не поскупились, и выходит на всех платформах одновременно. Формула прямо из учебника «Самые успешные компьютерные игры в истории», но в случае с Clive Barker's Jericho она не сработала. Что же пошло не так?

Чертик из коробочки

Клайв Баркер, чье имя гордо красуется в названии проекта, занимался не только пиаром и привлечением дополнительной аудитории, придумыванием сюжета, но также созданием самой сильной части в игре – атмосферности, стиля и персонажей. Если вам приходилось до этого сталкиваться с творчеством Баркера, то вы представляете, чего ожидать. В умении нагнетать определенную атмосферу ему не откажешь – вопрос только в том, по душе ли вам все это. Какие-нибудь «Восставшие из ада» продолжаются полтора часа, а вот когда на протяжении 10-12 часов в ваше первое лицо тычут вывернутыми кишками, килограммами разложившейся плоти и кучами выделений человеческого организма, начинает казаться, что это перебор. Дизайн монстров, конечно, удался на славу, жаль только, что разглядеть их особо не дают: после смерти враги превращаются в рой мух. Особенно запоминающимися вышли боссы, созданные в любимой Баркером стилистике гиперсадомазохизма: женщина с вывернутым ртом и кожей, натянутой на какие-то безумные колеса, толстяк, подвешенный на крюках...

Игровой зачин выполнен в традиционном апокалипсическом русле: уже в который раз миру грозит бесславный конец из-за того, что пробудилось очередное Древнее Зло. Еще на заре мироздания Бог по ошибке сотворил некое существо, Перворожденного, которое оказалось не совсем таким, как бы ему хотелось. Однако сил уничтожить собственное детище не хватило, поэтому он и запер его в другом измерении, которое в игре называют The Box (Коробка) или, на латыни, Pixis. Перворожденный оказался типом весьма изобретательным. Он изыскал способ связаться со своими братьями меньшими – людьми, и среди них нашлись те, кто по какой-то причине согласились помочь ему выбраться из заточения. Видимо, Бог проглядел, что ларчик с Перворожденным открывается просто – достаточно принести в жертву несколько тысяч человек.

Но на любое действие всегда находится противодействие. Так и появились те, чья задача: не дать этому чертику из коробочки вы-

3




4


5


6


5 Вся команда в сборе, и командир еще жив. Правда, это ненадолго.

6 Большая часть игры будет происходить вот в таких закрытых коридорах.

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Отличная графика. Шесть напарников с разными возможностями, между которыми можно переключаться в любой момент. Фирменный стиль Клайва Баркера.

МИНУСЫ
Очень слабый AI противников и напарников. Ограниченные возможности управления соратниками, однообразные уровни. Количество кишок превышает все санитарные нормы.

РЕЗЮМЕ
Неоднозначная игра, где достоинства и интересные находки уравновешены таким же количеством недостатков.

Команда Jericho в нашем веке – секретный дивизион магической безопасности армии США. Что-то вроде Ночного дозора или людей Икс

браться, – отряд Jericho. Первыми были семеро шумерских жрецов, которым удалось загнать Древнее Зло обратно. Их дело продолжили верные последователи, эпоху за эпохой сражавшиеся за спасение мира. Но Перворожденный, как в старом анекдоте «сам, не съем, так хоть поднадкусываю», каждый раз забирал с собой кусочек нашего мира, переделывая его по своему вкусу, а герои оказывались на вечные веки заперты в Коробке. Любое добро, как известно, наказуемо.

Страх и отвращение в «Иерихоне»

Четырежды находились смельчаки, которые вольно или невольно открывали портал в мир Перворожденного. Четырежды команда Jericho этот портал закрывала. Так и появились четыре основных уровня игры Clive Barker's Jericho: годы Второй мировой, Средневековье, Римская империя и отдаленные времена шумеров. Нашим героям, чтобы остановить конец света, предстоит пройти через эти эпохи, убить четверых боссов и повстречаться со своими предшественниками.
Команда Jericho в нашем веке – это секретный дивизион магической безопасности армии США. Что-то вроде Ночного дозора или людей Икс. В любой момент мы вправе сменить игрового персонажа и взять одного из шестерых. Так можно почувствовать себя в шкуре любого члена команды, испытать его спецспособности и попробовать на вкус шесть вариантов прохождения. В конечном счете, все равно придется выбрать одного или двух любимчиков, так как возможности некоторых совершенно бесполезны или ограниченно полезны. Личный выбор автора – Дельгадо с его пулеметом, не требующим перезарядки, и огненным демоном, которым не надо целиться, а также Коул с ее невероятно эффективными гранатами и замедлением времени. Иногда игра насильно ограничивает наш выбор, заставляя осваивать новую тактику боя другими, нелюбимыми, членами группы.
Тактическая часть Jericho примитивна. Всем рядовым членам отряда мы можем отдавать только две команды: стоять и вперед. Ни о каких сложных схемах ведения боя не стоит даже мечтать. Напарники движутся по четко проложенным маршрутам: от скрипта до скрипта. Отряд «Иерихон» разбит на две группы – альфа и омега, но тактического простора это не добавляет, так как разделение на группы происходит строго по сюжету, и никак иначе. Искусственным интеллектом напарники, к сожалению, очень обижены. Без нас они постоянно забывают о спецспособностях, упрямо лезут на врага, пренебрегая укрытиями, а в итоге мрут как мухи. Часто в пылу боя, вне зависимости от выбранного персонажа, приходится, бросив

1 Бывают, правда, и открытые пространства, но свободы передвижения там не больше.

2 Многие из врагов в Jericho очень любят злоупотреблять пирсингом.









Великолепная шестерка и вратарь

Каждый боец отряда Jericho обладает двумя спецспособностями, которые открываются по ходу игры. Священник Роулингз в силах воскрешать мертвых и высасывать жизненные силы из врагов. Быкоподобный Дельгадо вооружен пулеметом и с помощью карманного демона ловко поджигает врагов. Снайпер Блэк не только метко стреляет, силой мысли он способен направлять пули, а также поражать три цели одновременно. Девушка по имени Черч освоила магию крови и, распоров себе руку, может парализовать всех врагов в округе. Хакерша Коул умеет взламывать реальность и замедлять время, а ясновидящий Джонс, надо сказать, самый бесполезный член команды, предсказывает будущее и вселяется во врагов. Еще в наличии имеется командир – Росс, роль которого мы формально исполняем, но он умирает на десятой минуте, чем удобно оправдывает одну из главных особенностей этого полукомандного шутера – возможность напрямую контролировать одного из подчиненных.



все, оживлять бестолковых подчиненных, которые умудряются тут же умереть снова. К тому же вне нашего контроля эффективность у напарников резко падает: они все вместе не справляются с монстром, которого игрок может убить одной очередью. В общем, пользы никакой – одна суета, хлопоты и повторяющиеся отбойники.

Ни шагу вперед!

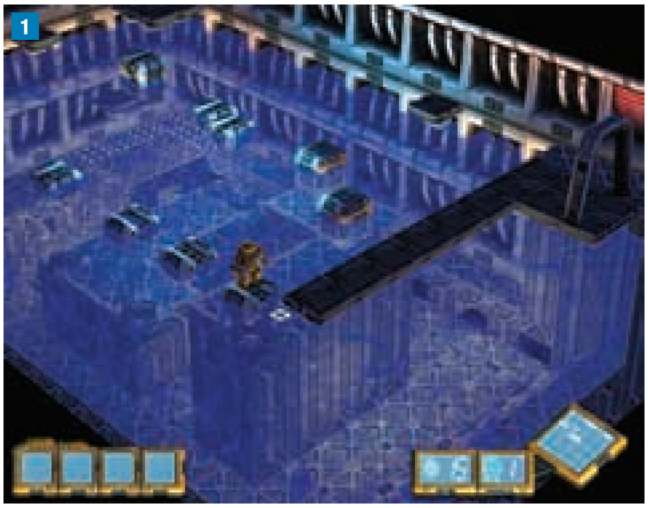
Но не в этом главная беда Jericho. Игра получилась невероятно однообразной и, что называется, монорельсовой. Существует единственный фарватер, по которому мы движемся вперед. После свободы и вседозволенности Bioshock, так и до клаустрофобии недалеко. Свернул за угол, набил пачку монстров, дошел до чекпойнта и так далее, пока не доберешься до босса. Враги появляются по скрипту, который срабатывает в строго установленном месте, и показывают полное отсутствие интеллекта – просто идут вперед, пока их не убьют. Многие способности наших подчиненных доступны и полезны лишь в специально отведенных местах. Так, например, телепат Джонс может вселяться во врагов и использовать телекинез с пирокинезом только там, где скажут. Умение Блэк разрушать препятствия срабатывает в местах, указанных геймдизайнером. Наша доблестная леди не в силах проломить даже заграждения из колючей сетки, которые стоят накрепко, как будто сделаны из камня. Из декораций сломать можно только бочки и ящики, хотя непонятно, зачем их вообще разложили на уровнях, если в них нет полезных предметов. Прибавим к этому, что прыгать наши герои категорически отказываются, и получим чистой воды коридорный шутер безо всяких гвоздей и развилок. Дизайн уровней – одно из самых слабых мест игры. При том тщании, с которым выполнены монстры, удивительно видеть столь однообразные и бледные уровни, к тому же утопающие во мраке. Действие игры разворачивается в одних и тех же руинах города Аль-Хали, но от эпохи к эпохе антураж почти не меняется.

Некоторое разнообразие вносят мини-игры, в которых нужно быстро нажимать соответствующую кнопку. В случае провала нам дают новую попытку и потчуют предыдущим роликом. Скажем, вашему покорному слуге пришлось раз шесть прослушать обещания полуразложившейся старой эсэсовки сделать с ним кое-что противоестественное.

Незлым тихим словом

Clive Barker's Jericho очень не повезло. Выйти в тени Bioshock, Crysis, Quake Wars, Call of Duty 4, Unreal Tournament 3 и прочих именитых собратьев по жанру не пожелаешь и врагу. Тем не менее в смелости игре не откажешь – попытка сказать свое негромкое, но веское слово была, хотя и потонула в унылом дизайне уровней и неубедительном AI. Играть просто скучно, несмотря на разнообразие боевых техник и отличный движок. Возможно, единственным стимулом пройти игру станет желание дослушать жутковатую историю Клайва Баркера до конца и полюбоваться плодами его мрачной фантазии. **СИ**

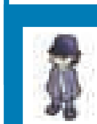

Unreal Tournament
PC DVD
Unreal Tournament
Unreal Tournament
МЫ ГОТОВЫ ПРИНЯТЬ БОЙ.
МЫ ПОСТАРАЕМСЯ УЦЕЛЕТЬ.
НО ЭТО – UNREAL
MIDWAY
EPIC GAMES
IRBIS
CISCO
SVEN
GAMETECH



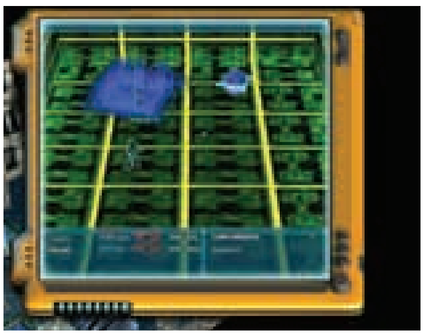


ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action.platform.3D/role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** MoonPod
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/Snowball
- **РАЗРАБОТЧИК:** MoonPod
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.snowball.ru/robot



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru





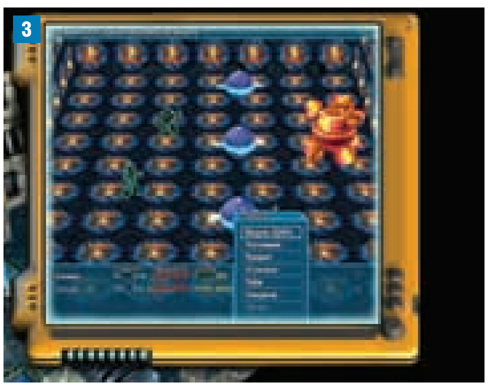


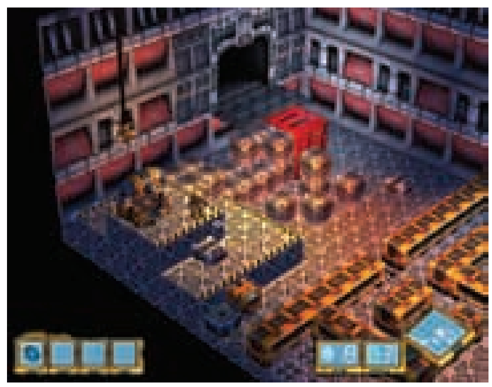
1 В этой комнате нужно поднять уровень воды, но и самому не утонуть.

2 Головоломка как она есть – катим железную черепушку робота Оргуса к заветному шкафчику. Оргус при этом еще и подает дельные советы!

Роботы в блокаде

В версии Mr. Robot, которая поступит в магазины нашей страны, нет ни редактора миссий, ни возможности скачивать с сайта Moonpod новые сценарии. Более того, сайт разработчиков, по взаимной договоренности с издателем, заблокирован от русских пользователей – при попытке зайти на www.moonpod.com вас автоматически перебрасывает на русскую страничку «Он – робот».





3 В арсенале героев есть и суперприемы, наподобие Overdrive из Final Fantasy X. Энергия для них накапливается в любом из выбранных игроком режимов – например, при атаке, защите, использовании программ или лечении. Действие «супера» у каждого типа роботов свое.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Увлекательная история. Головоломки разнообразны, интересны и не очень сложны. Два игровых режима успешно восполняют недостатки друг друга.

МИНУСЫ
Утомительный отгрыш. Перегруженное меню. В русской версии нет редактора миссий.

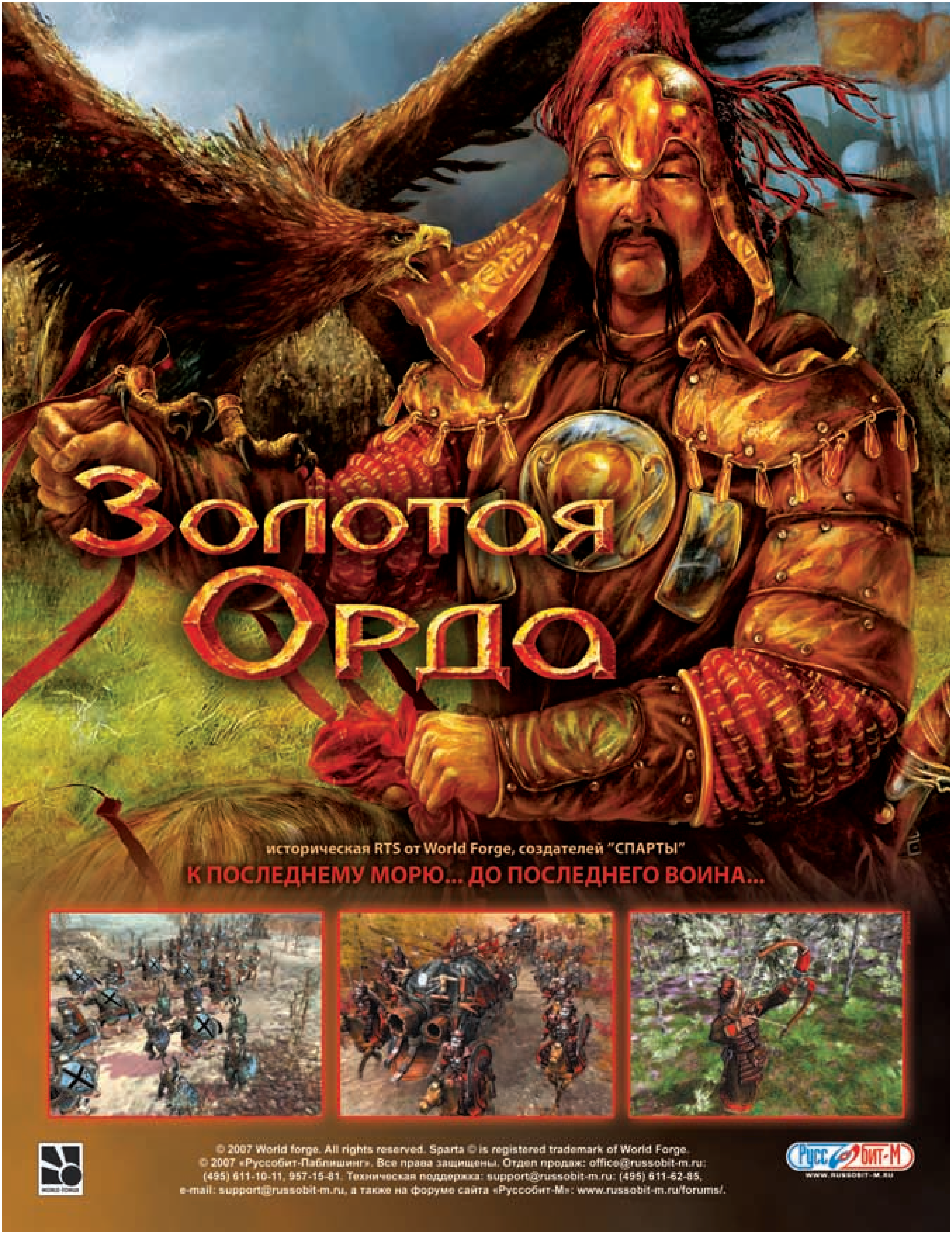
РЕЗЮМЕ
Просто очень приятная игра, даже за вычетом ностальгического фактора.

MR. ROBOT («ОН – РОБОТ»)

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ АЗИМОВА И ЗЕЛЬДЫ.

Авторы Mr. Robot не скрывают свои источники вдохновения. Все вроде бы лежит на поверхности – перед нами, по большому счету, переделка старого изометрического экшна Alien 8, щедро приправленная отсылками к классике научной фантастики. Робот-универсал Азимов пытается спасти космический корабль, полный замороженных астронавтов, от тирании искусственного разума HEL-9000. Каждая комната – головоломка. Прыгаем через ямы, строим лесенки из кубиков. Игра переняла у прототипа даже внешние особенности – некоторая бедность оформления окупается цветным освещением. Герой слушается как клавиатуры, так и мыши. Трудность в том, что «вверх» и «вниз» на клавиатуре (и, кстати, на геймпаде) транслируются в «вверх-вправо» и «вниз-влево» в изометрической перспективе игры. Водить героя мышью поначалу тоже непривычно – на Diablo и Fallout совсем не похоже. Однако, приноровившись, понимаешь, что этот метод гораздо удобнее. Кнопки «стрелять» нет – злоботов предлагается либо избегать, либо забрасывать сверху тяжелыми предметами, либо взламывать, запрыгивая им на макушку. Взлом роботов и терминалов – вторая половина Mr. Robot, мало похожая на первую и, пожалуй, несколько менее удачная. По ходу игры в булочкообразной голове Азимова накопится целая коллекция виртуальных «призраков» его товарищей. Вместе они будут путешествовать по электронным схемам, сражаясь с программами защиты. Выглядят эти хакерские поползновения в точности как боевой режим классических консольных RPG – ходим по очереди с врагами, используя грубую физическую силу (специальные программы) или магию (э-э, другие программы). Уничтожая противников, накапливаем опыт, получаем новые уровни, а с ними – расширение энергетического запаса и доступ к новым алгоритмам. Подбор снаряжения, использование полезных предметов, лечебное и защитное волшебство – все как обычно. Только вот противники подкачали – разнообразием они не отличаются, и хитрые приемы для борьбы с ними не нужны. Между тем, чтобы взломать самого завалящего робота, нужно провести с десяток боев – вот занудство!

С другой стороны, не стоит торопиться с нападением – иные враги могут помочь вам достигнуть цели, если умело использовать особенности их поведения. Сложив научно-фантастический сюжет, аркадную головоломку и консольную RPG, авторы получили нечто большее, чем сумма трех слагаемых, – игру одновременно оригинальную и классическую. Переложение Snowball успешно передает этот дух, лишь делая некоторые аллюзии более доступными для обычного игрока. О других особенностях русского релиза во врезке. СИ



Золотая Орда
историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"
К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...
© 2007 World forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru;
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU









1 Mii применяются в отдельных мини-играх, не связанных с основным party-режимом. Использование Mii: «неуд».

2 Пятое игровое поле. Вложив больше денег в отель, нежели оппоненты, получаем в свое пользование его звезду.

3 Временами графика выглядит совсем устаревшей.

4 Меняющиеся местами вагоны – единственный источник разнообразия на четвертой карте.

5 Футбол без правил – одна из немногих интересных мини-игр с горизонтальным расположением пульта.

6 Более неприятного ведущего сложно было придумать.

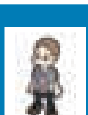
MARIO PARTY 8

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ПРИТЧА О ТОМ, КАК СЕРИАЛ MARIO PARTY СДЕЛАЛ ШАГ НАЗАД, ПОСКОЛЬЗНУЛСЯ, УПАЛ И ЗАДУШИЛСЯ ШНУРКОМ ОТ WII-ПУЛЬТА.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: special.party_game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Hudson
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: http://wii.nintendo.com/site/mp8



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

За консолями от Nintendo уже давно закрепилось мнение о том, что они куда больше подходят для казуального веселья в компании, нежели для вдумчивого одиночного прохождения игр. Сериал Mario Party не развеивает этот миф – напротив, способствует его упрочнению. И правда ведь: на протяжении уже многих лет «Марио-вечеринки» являются лучшими представителями своего жанра, вновь и вновь предлагая игрокам по шесть игровых полей да семь-восемь десятков новых мини-игр. Зарабатывая в мини-играх монеты, игроки перемещаются по полю, кидая виртуальный кубик, и тратят заработанные в мини-играх деньги на всевозможные полезные предметы или же звезды, число которых по истечении отведенного числа ходов и определяет победителя. Таким образом, в Mario Party отлично сочетаются и стратегический элемент настольной игры, и мини-игры, победа в которых имеет достаточно весомое значение.

Восьмая серия Mario Party – долгострой. Ранее Hudson разрождалась новой частью каждый год; эту же пришлось ждать все полтора. И по сути-то, от нее мы не требовали откровений – лишь шести новых игровых полей да нескольких десятков мини-игр, активно использующих функциональность чудо-пульта. И даже столь скромные ожидания Mario Party 8 ухитрилась провалить.

Мини-игры в MP8 не просто неинтересны; они будто бы и не знают, что в руках у игрока – наделенный уймой возможностей пульт от Wii, а не кирпичик времен NES. В прямом смысле – более чем в половине мини-игр пульт надо держать горизонтально и использовать именно как NES-контроллер! В итоге самое очевидное и банальное использование пульта (в качестве лазерной указки) на поверку оказалось чуть ли не единственным пристойным из всех предложенных Mario Party 8 вариантов. На это можно еще было бы закрыть глаза, если бы игра была лонч-тайтлом. Но сейчас, когда с запуска консоли прошло более полугода, когда мы повидали «Кроликов» и особенно WarioWare: Smooth Moves, где пульт и вовсе творил чудеса, подобное невежество можно расценивать только как преступление против инновации.

Катастрофа продолжается и во втором по важности аспекте Mario Party – игровых полях. Да, их по-прежнему шесть штук, и на каждом из них, как заведено, различные условия получения звезды. Проблема только в том, что половина из них не оригинальные: первая карта – вообще классическая, знакомая по ранним частям сериала; пятая, с отелями, копирует аналогичную карту с мельницами из седьмой части; последняя же – карта Баузера – являет собой вариацию на тему «отними звезду товарища», изрядно

О тонкостях геймплея

В Mario Party большую роль играют клетки (spaces), на которых останавливаются персонажи. Так, синяя клетка дает 3 монеты, а красная – забирает. Зеленые клетки с вопросительными знаками означают некое событие, уникальное для каждой подобной клетки. Клетки Данки Конга и Баузера, ранее инициировавшие соответствующие мини-игры, в корне поменяли свои функции – теперь Данки Конг обычно отправляет персонажа прямо к звезде (или же как-то иначе сильно способствует ее получению), а Баузер, соответственно, тоже влияет на игровое поле, но уже с негативным эффектом. Появившаяся в восьмой части желтая клетка переносит персонажа на отдельную, не соединенную с игровым полем, дорожку, где тот получает монеты за каждый сделанный шаг – и в итоге выходит к звезде. Дисбаланс выходит просто катастрофический. Также изменились правила последних ходов: если ранее ближе к финалу вставшие на одну клетку персонажи вступали в состязание, то ныне это правило упразднено, и лишь находящемуся на последнем месте игроку дается предмет, с помощью которого можно однажды инициировать дуэль.

4



5





6

Мнение

Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)

Пять лет минуло с того дня, как сериал Mario Party переехал на GameCube, задал планку качества, установил законы жанра и принялся мирно и без особых потрясений жить-поживать, радуя и случайную публику, и фанатов-ценителей неизменно высоким качеством и каждый раз немножко новым, но при этом стабильно традиционным геймплеем. Ему прощался и с каждым годом стареющий движок, и нехватка действительно важных инноваций; словно любимый ежемесячный журнал, Mario Party исправно потчевала своих почитателей новыми полями, правилами и мини-играми на протяжении всего поколения. Однако поколение сменилось, ставки возросли и то, что казалось приемлемым еще вчера, сегодня уже вывозится в утиль. Mario Party 8 не поспела за временем, представ перед нами игрой GameCube-эры, при этом еще и чрезмерно упрощенной – видимо, в угоду «новой аудитории», которую так успешно собирает Wii. И хотя ничего глобально плохого в этом нет (новые доски и новые мини-игры исправно предоставлены), никакие надежды на обновление сериала и чудо-возможности экстравагантного пульта не оправдались. Hudson не достало времени? Черт с ним, подождем. Денег? Тоже поправимо. Желания? Эй, Nintendo, а вот это уже беда, срочно примите меры!

уже обмусоленную в двух предыдущих выпусках Mario Party. Из оставшихся трех карт две – пляж и поезд – патологически линейны, что само по себе приводит в ужас любого знакомого с сериалом. На игровых полях Mario Party всегда были развилки, и зачем надо было упрощать и без того не больно-то сложную схему геймплея – непонятно. В итоге лишь одна карта Mario Party 8 может похвастаться новизной – но в ней, увы, победа определяется исключительно случаем.

Графически MP8 ни на шаг не обогнала своих предшественниц. Более того – благодаря камере, на этот раз подвешенной ближе к персонажам, чем обычно, создается впечатление ухудшения графики. Кстати, вы знаете, что это единственная издаваемая Nintendo игра для Wii, в которой напрочь отсутствует поддержка широкоэкранных телевизоров?

И даже интерфейс, с которым проблем вообще не должно возникать, стал хуже. Чтобы сделать хоть что-то, нужно целиться в экран; постоянное требование точности в рутинных действиях пошаговой игры утомляет. Не так сильно, впрочем, как непомерно обильные речи ведущего игры и затянутые анимации всего, чего только можно – при том, что ничего из этого нельзя пропустить. Это раздражает даже умудренных опытом многих предыдущих серий MP – чего уж говорить о тех, кто привык к стремительности той же WarioWare: Smooth Moves.

Еще один важный момент, требующий внимания: в любую часть Mario Party совершенно невыносимо играть одному. Чтобы мотивировать игрока корпеть над скучным состязанием с бестолковыми компьютерными противниками, обычно последнее игровое поле (принадлежащее бессменному боссу Баузеру) оказывается поначалу закрытым. Так же и тут – только помимо шестого поля под замок попали и два новых персонажа, Hammer Bro и Blooper. Следовательно, чтобы их открыть, игру надо пройти дважды. Надо отдать Mario Party 8 должное: она попыталась улучшить однопользовательский режим, внести в него разнообразие и позволить игроку выиграть быстрее, нежели в предыдущих сериях, – но все эти ухищрения тщетны, поскольку игра изначально ориентирована на четырех персон. Впрочем, если у вас есть под рукой три друга (и четыре пульта для Wii), Mario Party 8 большинству незнакомых с сериалом игроков, скорее всего, понравится – в то время как знатоков она практически гарантированно разочарует. Если вы собираетесь начать знакомство с Mario Party, попробуйте лучше шестую часть – ведь игры с GameCube отлично идут на Wii, а множества вышеперечисленных недостатков она лишена. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ

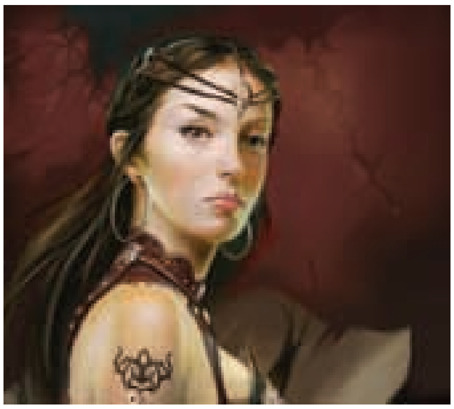
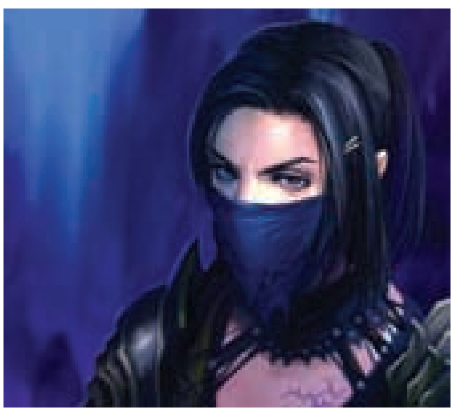
Доступность в освоении; некоторые мини-игры интересны; как и все Mario Party – отлично объединяет четырех человек за экраном.

МИНУСЫ

Невежество по отношению к пульту, неинтересные игровые поля, чрезмерная неторопливость, колоссальное влияние случая на исход игры.

РЕЗЮМЕ

Худшая игра из всей линейки Mario Party, но вместе с тем единственная полноценная party-game для Wii.

Правильные правила

Не секрет, что Dungeons & Dragons – первая и самая популярная настольная ролевая игра. С января 1974 года на свет появилось уже несколько редакций правил и масса их переизданий. На родине всем этим занимается Wizards of the Coast, а в России одну-единственную «Книгу игрока» выпустило издательство «Астрель». За все время существования было выпущено и множество игр на основе Dungeons & Dragons: в том числе и всемирно известные Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights и Planescape: Torment. Кстати, Dungeons & Dragons Tactics построена на правилах версии 3.5 – самой свежей на сегодня (следующая редакция появится только в мае 2008 года). В нескольких предложениях обо всех особенностях D&D-системы рассказать точно не получится, так что если вы заинтересовались, посетите русскоязычный неофициальный (но от этого не менее информативный) сайт www.dungeons.ru или англоязычный официальный www.wizards.com/dnd – узнаете все из первых уст.





1 Сюжет «включается» как во время сражений, так и между ними – в виде таких вот симпатичных картинок с буквами. Позднее часть из этих иллюстраций вы найдете в основном меню игры.

2 Смиритесь с мыслью, что врагов всегда намного больше. Ключевое слово здесь не «больше», и даже не «всегда», а – «намного».

3 Кого только не встретишь в здешних краях! Хоть того же дракона, справиться с которым не так-то просто.

4 Без факелов в подземелья и соваться не стоит: во-первых, ваши подопечные ничего толком не увидят, во-вторых, ничего толком не увидите вы – и кнопка увеличения яркости тут бессильна.

5 Различные меню выбора действий словно созданы для того, чтобы усложнить игру начинающему поклоннику Dungeons & Dragons, а вовсе не упростить.

6 Синими квадратами отображаются точки на местности, куда ваш персонаж может направиться. Желтыми – откуда сумеет атаковать.

7 Со стороны выглядит удобно, но на деле указать герою нужное управление не так-то просто. Совет: переведите камеру в режим вида сверху – сэкономите несколько нервных клеток.

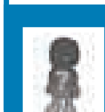
DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

С ТАЛМУДОМ ПРАВИЛ – В ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЗА ДРАКОНАМИ!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: role-playing.tactical.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: www.atari.com/d&dtactics



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Не секрет, что с годами человек всячески пытается облегчить собственное существование. Это касается не только нашей с вами реальной жизни, но и виртуальных развлечений: если в игре отсутствует режим обучения – порой критики снижают за это оценку, если освоить ее непросто даже с подсказками – наготове клеймо «не для всех», а ведь все это всерьез отпугивает многих покупателей. И Dungeons & Dragons Tactics как раз из таких игр. Сложность освоения моментально принимается выкручивать руки: присутствующий режим тренировки не содержит ответов на многие вопросы и поясняет исключительно азы управления да некоторые различия между героями. Все остальное придется изучать самостоятельно: расы и классы, их особенности и навыки, заклинания, распределение опыта – есть чем заняться. К тому же, Dungeons & Dragons Tactics хоть и щедра на подсказки, помогает крайне неохотно – большую часть особенностей предмета или заклинания, например, приходится держать в голове. Это сбивает с толку в разгар сражения – пока игрок приноровится, его отряд сто раз нашинкуют и отправят на тот свет. И совершенно никакого спасения в том, что игра перед нами пошаговая: возможность сколько угодно раздумывать над каждым ходом новичку ничем не поможет. Ведь беззаветное следование каноническим правилам D&D, яро отстаиваемое фанатами, не поддается адекватному для портативной видеоигры документированию, в них масса нюансов, особенностей и непривычных для TRPG-геймера ограничений. Скажем, любой персонаж вашей партии не погибает, если показатель здоровья падает ниже нулевой отметки – если только он не достигнет «-10». Зато тертому профи вольное раздолье: все 13 классов (согласно нынешней редакции классического свода правил) на месте, механика соблюдается, а все особенности системы подлежат скрупулезному изучению. В общем, настоящий вызов новичкам и целый заповедник для поклонников Dungeons & Dragons! Только они, пожалуй, и оценят в полной мере DDT. Конечно, главный плюс «настолки» – живое общение между мастером и игроками. Но поскольку ни в одной игре этого не воплотить, остается пошаговая боевка с множеством нюансов. Хотя среди всех CRPG по Третьей редакции она есть ровно в двух проектах: Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor и Temple of Elemental Evil, к тому же в первом она была бессовестно урезана по возможностям.

Однако избалованного геймера наша сегодняшняя гостья запросто отпугнет не только тяжелым характером, но и внешностью. Еще год назад скрин-

3


4


5


Законы относительности

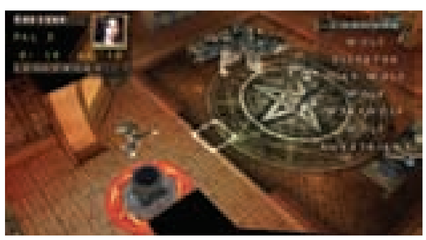
Есть в игре и любопытные находки в рамках жанра консольных тактических ролевых игр, например, большая часть карты (и, соответственно, противников) в бою порой доступна далеко не сразу. Хорошо ли это? Отчасти – да, добавляет неожиданности. С другой стороны, представьте только: вы достали PSP в автобусе в полной уверенности, что уж за полчаса до нужной остановки точно успеете отыграть битву. И вот вам уже кажется, что победа в кармане, как вдруг внезапно возникает необходимость потратить в несколько раз больше времени на зачистку оказавшейся в несколько раз больше предполагаемого пещеры. Конечно, всегда приходится помнить, что здесь скоротечных сражений почти не бывает, но ведь и «карманной» такую игру назвать уже не получается. Быть может, Dungeons & Dragons Tactics стоило сделать не для PSP, а для PS2?

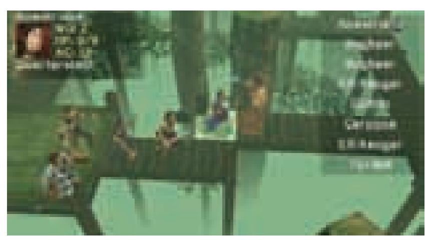
6


7


Не хлебом единым...

Пусть графика и подкачала, звуковое сопровождение тут на самом высоком уровне. Особенно понравилась музыка: отдельные мелодии могут на равных соперничать с саундтреками Baldur's Gate и Icewind Dale! Между прочим, чтобы насладиться ими, играть вовсе не обязательно: как и огромный глоссарий (неимоверно полезная вещь) с галереей (подборка изображений персонажей), музыкальная шкатулка с самого начала доступна в главном меню.





Избалованного геймера наша сегодняшняя гостья запросто отпугнет не только тяжелым характером, но и внешностью.

шоты и видеоролики намекали, что графическая часть игры далека от совершенства. И ныне, когда игра наконец добралась до нас, вынуждены признать: ничего так и не изменилось. Угловатые персонажи, отсутствие достойных спецэффектов, унылое окружение и темные коридоры, в которых сложно вообще что-либо рассмотреть, – мы словно вернулись на несколько лет назад, в эпоху ранних PSP-проектов. И если вы любите тактические ролевые проекты подобного рода в первую очередь за миленьких персонажей и яркую картинку – несколько раз подумайте: а стоит ли связываться с Dungeons & Dragons Tactics?

Но даже если первое знакомство прошло успешно и игра, несмотря ни на что, вам все-таки приглянулась, будьте готовы к новым подвохам – например, норовистой камере. С ней вполне можно смириться, даже сдружиться, но доступные ракурсы все равно удобными не назовешь. Да и многопользовательский режим настоящую «настолку» едва ли заменит: и схватки, и совместное прохождение выделенных миссий с живыми соучастниками наскучивают очень быстро. Подкачало даже количество карт: что стоило заготовить хотя бы по десятку на режим?

Зато в однопользовательской игре на быстрое прохождение даже и не рассчитывайте. Если очень-очень торопиться, то пройти все миссии в Dungeons & Dragons Tactics (которых более трех десятков) можно часов за 30-40. И это – если не будете читать диалоги, постараетесь пройти все задания с первого раза и воспользуетесь опцией Chess Mode, отключающей всю анимацию. Стоит ли это того – решайте сами; в любом случае, анимация здесь аховая. А вот пропускать разговоры не советуем: сюжет Dungeons & Dragons Tactics запросто может послужить основой для целой книги. Вернее, даже двух книг – при прохождении предстоит стать на сторону добра или зла, и в зависимости от вашего выбора будет меняться суть заданий. Рекомендуем: в этом плане игра полностью отрабатывает потраченные на нее деньги. И если по прочтении этих строк предстоящее знакомство вас все еще не смущает…

Что ж, вы готовы получить от Dungeons & Dragons Tactics истинное удовольствие! СИ

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Продолжительная и интересная кампания, возможность создать собственную команду, хорошее музыкальное сопровождение, полное соответствие правилам D&D 3.5.

МИНУСЫ
Посредственная графика, крайне неудобное управление, недоработанное поведение камеры.

РЕЗЮМЕ
Очарование здесь не внешнее, а внутреннее, и оценят его не все – слишком уж недружелюбна игра для начинающих.

Выражаясь сухим языком цифр, в MHF2 вас ожидает: более 70 типов монстров, от гигантских летающих драконов до почему-то совсем безобидных мамонтов; целых 700 орудий труда, в число которых входят огромные трехметровые мечи; около 1400 вариантов брони, как стандартной, из железа, так и утепленной, из меха и шкур; 240 различных квестов, один интереснее другого. Стоит добавить, что разработчики исправно выкладывают свежатинку для свободного скачивания.



1


2


3


ОТЛИЧНО

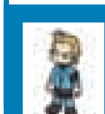
MONSTER HUNTER FREEDOM 2

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

НА МЕДВЕДЯ Я, ДРУЗЬЯ, ВЫЙДУ БЕЗ ИСПУГА – ЕСЛИ С ДРУГОМ БУДУ Я, А МЕДВЕДЬ БЕЗ ДРУГА!

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action-adventure.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** www.capcom-europe.com/gamesheet.aspx?game=mhf2



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Далеко-далеко в горах запрятана отрезанная от внешнего мира деревушка охотников. Раз в несколько лет она напоминает о себе, но остальное время живет особым распорядком. Горы эти находятся в самых северных краях мира, где царит вечная мерзлота, а динозавры прячутся от холода в ледяных пещерах. Однажды в той деревне случилась беда – опытный охотник оказался ранен во время сражения с драконом и был вынужден отказаться от выгодного промысла. Без такого воина деревне тяжело добывать пропитание, и вот им на помощь высылают охотника из южных, теплых краев. К сожалению, без приключений добраться до деревни он не смог, и отправившаяся на поиски команда нашла его в глубоком сугробе, без сознания и, как выясняется позже, без памяти. Донеся несчастного до поселения, охотники отдали ему хижину, подарили оружие и броню всех типов, а после рассказали о тягостях горной жизни и необходимости беречь тепло всеми доступными средствами. С таким багажом знаний вы начинаете вторую главу в истории портативной Monster Hunter. Следует сразу оговориться и уточнить, что тем самым героем из «жарких краев» может оказаться сохраненный на карте памяти персонаж первой части. Если игра найдет такого, игроку будет предложено подкорректировать его внешность и заново выбрать тип одежды. Последнее предложение, впрочем, несколько бессмысленно – зачем выбирать нижнее белье, если буквально через две минуты персонаж облачится в тяжелые шкуры и натянет меховые штаны?

Неслучайно продолжение Monster Hunter Freedom названо «второй главой» все той же истории. Разработчики сменили место действия, чуть доработали поведение противников, улучшили маловажные мелочи в игровом процессе и добавили новой начинки, однако внешне игра осталась похожа на предшественницу и сохранила верность «свободной» схеме геймплея. Выглядит она так: включив поддержку Wi-Fi (можно и без нее, если нет точки доступа) и запустив игру, вы оказываетесь в заснеженной деревне, где можно сделать новое оружие или заточить уже имеющееся, прикупить полезных предметов в дорогу или свалить награбленное в сундук в хижине. Здесь же можно взять у старейшины задание. Выйти из деревни по собственному желанию никто не даст, нужно обязательно получить квест. Задания делятся на несколько групп, от простейших до самых сложных, и пусть новые миссии открываются постепенно, существует небольшая хитрость, о которой создатели уже второй раз забывают предупредить: хотя миссии можно проходить одному, почти все они рассчитаны на выполнение в компании друзей. Именно поэтому лучше заранее убедиться в том, что ваша PSP





Если вы не знакомы с Monster Hunter Freedom и на вашей карте памяти не обнаружится персонажа из предыдущей части – ничего страшного, игра предложит создать нового. Помимо пола позволяется настроить много различных параметров, среди которых, по еще одной недоброй традиции, удивительно мало интересных вариантов. Также не стоит огорчаться, если по каким-то причинам возможности сыграть с другими охотниками нет. Как и первую часть, сиквел вполне можно пройти самостоятельно, пусть будет это и далеко не так интересно, как в компании добрых друзей. Monster Hunter, как полностью многопользовательское развлечение, выпущен только в варианте на PC и носит подзаголовок Frontier. Он также предлагает игрокам изучать северные части континента, собираться в кланы и основывать собственные деревни. К сожалению, никакого открытого бета-теста не было – игра давно запущена официально, продается только в Японии и отказывается заводить учетные записи иностранцев. Судя по всему, Capcom не собирается выпускать Frontier нигде, кроме азиатских стран. Остается одна надежда: когда-нибудь разработчики сжалятся и сделают Monster Hunter на Xbox 360, а уж там от мультиплеера им не отвертеться никак. Пока же у них в планах только PS3.





1 Хорошему охотнику полагается сытный ужин, приготовленный лучшими поварами поселка! Повара – говорящие животные, у них свои вкусы.

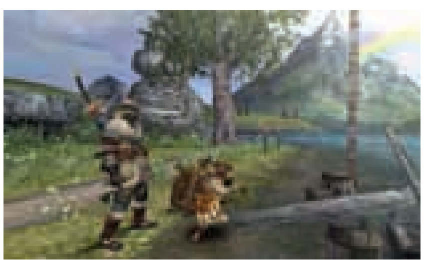
2 Чтобы не попасть в лихой переплет, лучше брать с собой опытных игроков и всегда иметь при себе бомбы. Взорвал одну, ослепил чудищ – беги!

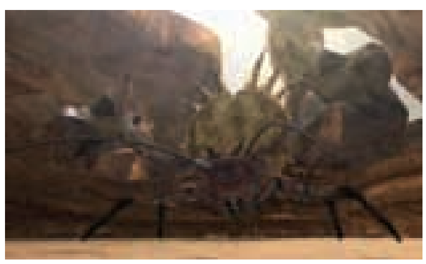
3 Сундук, в отличие от инвентаря, бездонный. Складывайте туда все барахло, что найдете по пути. Вещи первой необходимости все равно достаются бесплатно.

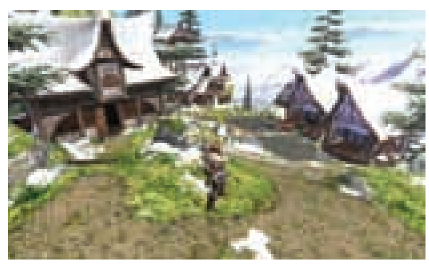
4 Такие чудовища-боссы появляются без предупреждения. Тяжелый меч не очень подходит для борьбы с ними в одиночку, к тому же совсем не босс обычно является целью квеста.

5 Заточка оружия стоит денег. Из монстров золотые монеты не вываливаются, так что придется проходить и проходить задания по многу раз.

6 Товарищи готовятся отправиться на охоту. Главное – взять один квест и не принимать зеленых новичков на серьезные задания. Умрут сами и подведут всю партию.







Хотя миссии можно проходить и в одиночку, почти все они рассчитаны на выполнение в компании друзей.

готова к сетевым приключениям. Найти друга просто – свободные игроки появляются на главной площади в той же деревне, и для веселого времяпрепровождения остается только проверить экипировку, взять квест и собраться на месте выхода из поселения. Задания ограничены по времени, а все необходимое снаряжение и некоторые мелочи (например, согревающий напиток и лечебные травы) можно найти в сундуке на выходе из населенного пункта. Оказавшись на свободе, игрок волен идти куда глаза глядят, охотиться на любого зверя и вообще веселиться так, как того просит душа. Под это дело создатели выделили максимум возможностей: несколько типов оружия – небольшой меч, огромный тесак а-ля Клауд Страйф, копье, лук, арбалет, бомбы (!) – а также специальные приспособления, вроде шариков с краской, позволяющих отслеживать одну конкретную цель. Никуда не делась веселая мини-игра «приготовь вкусный кусок мяса»! Для этого надо достать из сундука мангал, завалить несколько мамонтов или динозавров, затем разделать их – и можно разводить костер, сегодня ждите хороший ужин! Недостатков у этого веселья мало, но и те, что есть, могут отбить желание проходить игру до конца. Самая существенная беда, преследующая сериал с момента его появления на PS2, касается описания квестов. На трех страницах игроку сообщают, кого он должен зарезать или какие травы собрать, но где конкретно их искать, как они выглядят, что с собой надо взять дополнительно и не встретит ли его по пути гигантский босс-дракон, никто не упомянет. Второй недостаток затрагивает больную тему технической начинки портативных консолей. Во всяком случае, хочется верить, что причина невероятно маленьких уровней с точкой загрузки через каждые десять шагов кроется именно в этом. Все-таки, онлайн-составляющая тоже накладывает кое-какие ограничения. С другой стороны, она-то как раз работает безукоризненно, а вот одиночной игре не помешала бы хоть какая-нибудь сюжетная мотивация. Скажем, вселенское зло в лице белки с орешком, угрожающей покончить с ледниковым периодом. Всяко лучше, чем без цели лазать по заснеженным горам и рубить направо и налево динозавров. Как бы забавно это ни выглядело поначалу. СИ

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Изумительная графика, великое множество охотничьих возможностей, стабильный онлайн-режим, много красочных видеороликов.

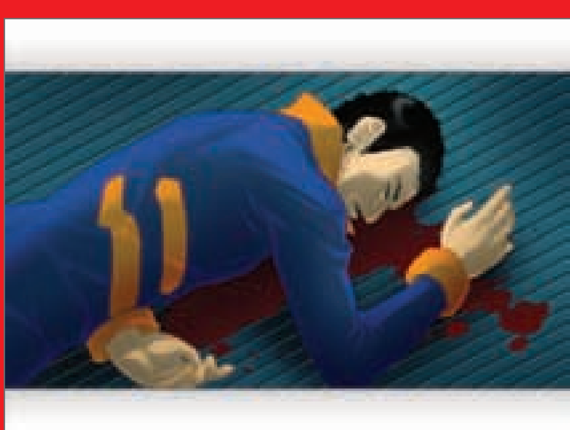
МИНУСЫ
Маленькие уровни, однопользовательский режим все еще далек от идеала, сюжет примитивен, описание квестов недостаточное.

РЕЗЮМЕ
Восхитительный симулятор первобытного охотника. Динозавры, мамонты, настоящие драконы! Но без напарника придется тяжело.



Автор:
Константин Говорун
govorun@gameland.ru

«КРАСНЫЙ КОСМОС» АЛЕКСАНДРА ЩЕРБАКОВА



Игра «Красный космос» поставила меня как главного редактора в тупик. Публиковать обычную рецензию нельзя, поскольку не совсем ясно, что делать с оценкой. Сравнивая «Красный космос» с другими разработками для PC, мы были бы вынуждены выставить ей менее пяти баллов, что по нашим правилам закрывает проектам путь в журнал. Завышать оценку (как «вещи в себе») тоже нельзя – все же «Красный космос» не поставить на одну доску даже с пазлами, вроде Lumines. Но и обходить ее стороной не годится. Так родилась идея специального обзора без оценки, где мы делимся впечатлениями. Окончательный вердикт игре – за вами, дорогие читатели. Ждем ваших писем.

Спросите обычного человека на улице, какими он представляет себе компьютерные и видеоигры. Наверняка он ответит, что это такой специфический вид бездарного отдыха – сидеть за клавиатурой и мышью и стрелять по нарисованным монстрам. Если поинтересоваться у заядлого геймера, тот выдаст список основных жанров с описанием особенностей каждого из них. Но далеко не каждый любитель компьютерных игр понимает, например, прелесть RPG или сложных пошаговых стратегий, где ставятся более глобальные задачи, чем «победить всех врагов на уровне» или «прийти к финишу первым». И слова «в игре есть мир, в котором можно жить» многие понимают в духе GTA – дескать, «можно бродить по городу куда хочешь и стрелять по прохожим, которые прикольно разбегаются». И это нормально – невозможно заставить всех геймеров разбираться во всех видах игр и увлекаться каждым из них.

«Интерактивная новелла» (interactive fiction, IF; здесь и далее речь идет о японской разновидности) – наверное, самый кошмарный для журналиста жанр. Игровую механику в нем описать очень легко, а вот объяснить, почему это кому-то может быть интересно, – практически невозможно. Наверняка вам известно, что IF – это когда вы сидите перед экраном, смотрите на статичные картинки, пролистываете гигантские простыни диалогов и изредка (именно изредка!) выбираете один из вариантов ответа на вопрос, не имея ни малейшего представления о последствиях своего решения. Никакого «экшна», никакого оружия, юнитов, монстров, денег – ничего этого нет. Только картинки и диалоги. Ответы на вопросы – единственный способ повлиять на развитие событий.

Зачем все это нужно? Более всего распространено мнение, что IF придуманы как более-менее законный способ показывать малолетним геймерам рисованную порнографию, то бишь хентай. А простыни текста и вообще диалоги – средство растягивать прохождение, чтобы геймер не мог просмотреть все картинки за пять минут. Это не так. Посудите сами: зачем покупать диск, мучиться с прохождением ради нескольких иллюстраций, когда в Интернете можно скачать гигабайты куда более качественного хентая? В IF «работает» целый комплекс из текста, озвучки, графики и интерактива. Уберите одну составляющую – и вся прелесть игры исчезнет. При этом тематика может быть любой; беспорядочный секс с подружками, учительницами и кузинами – лишь один из возможных вариантов. А то, что на Западе локализуются в основном именно его разновидности – проблема исключительно западных издателей, а никак не разработчиков новелл. IF – это, по сути, аудиокнига с иллюстрациями, объединяющая в себе особенности обычной литературы, комиксов и видеоигр. Если в ней есть хороший сюжет, интересный мир и яркие персонажи, ее и без интерактива купят и будут смотреть. Возможность влиять на развитие событий,





Страдает ли капитан от тайной страсти к андроиду, как это в порыве гнева предположил психолог?





однако, позволяет в решающие моменты повести сценарий по иной ветке и кардинально изменить финал – и это (когда геймер действительно «втянулся в игру») и есть главная «фишка» жанра. И если какие-то RPG или шутеры хвастаются наличием двух-трех концовок, в IF их могут быть десятки.

«Красный космос» от студии Dreamlore, о которой сейчас пойдет речь, является второй российской интерактивной новеллой в японской стилистике и, на мой взгляд, одной из важнейших (не путать с «лучших») отечественных игр последних лет. Разработчики намеренно отказались как от прямого подражания японским аналогам, так и от создания отечественной, лубочной интерактивной новеллы, и выдали полное самоиронии, китча и кросскультурных цитат произведение специально для нашего аниме-фэндома.

Российские геймеры ставят знак равенства между IF и хентаем? Хорошо, в «Красном космосе» не будет ни одной картинки даже с малейшим намеком на эротику. Принципиально. В IF (как и в аниме) принято рассказывать о жизни подростков, спасающих мир? Хорошо, в игре будут только взрослые – члены команды космического корабля, не страдающие манией величия. Поклонники аниме любят выискивать у художников «ворованных персонажей»? Главная героиня игры будет намеренно срисована с Рэй Аянами, но так, чтобы формально никто не смог этого доказать. А в одном из кадров даже появляется крейсер нарнов из «Вавилона-5» – чтобы было веселее. При этом, что важно, цитаты занимают не более трех процентов всех картинок; все остальное – полностью оригинальные иллюстрации. А эти три процента – намеренная провокация, которая сработала. Даже персонажи и сюжет создавались как будто в противостоянии с людьми, заведомо похоронившими проект, поскольку «в России не умеют делать игры». «Соколовский и Максимов – ненатуральные русские фамилии. Наверное, сценарий придумывали тупые американцы», – пишут разработчикам анонимные геймеры. «Позвольте, это фамилии героев Великой Отечественной войны», – отвечает им продюсер. Что особенно грустно, отсылки к «Евангелиону» в игре находят мгновенно, а к «Солярису» и Стругацким – отнюдь. Не все, кто встречает по одежке, способен провожать по уму.

Интерактивные новеллы, как правило, сторонятся политики. Но «Красный космос», повествующий о приключениях интернациональной команды фрегата «Юрий Андропов» космического флота СССР, – исключение. Человек, хорошо знакомый с последними годами Советского Союза и умеющий проводить параллели с днем сегодняшним, должен вздрогнуть, услышав предыдущую фразу. Куда более простой политический якорь – колоритный грузин Мераб, единственный член команды, действующий безупречно во всех сюжетных ветках. Сценарист «Красного космоса» – прекрасный рассказчик; он не разжевывает сюжет, а показывает людей в разных ситуациях и предлагает геймеру самостоятельно разобраться в том, что они собой представляют. Наибольший накал страстей происходит в момент, когда капитану – главному герою – предстоит вычислить предателя, взорвавшего двигатель корабля. Перекрестный опрос троих подозреваемых и свидетелей позволяет понять, что творится в головах у каждого, однако никаких вещественных доказательств и подсказок в игре нет. Антисоветские высказывания? Подозрительное происхождение? Показная безупречность и лояльность? Принимать решение придется исходя лишь из собственных ощущений. Что особенно важно, при каждом новом запуске предатель определяется случайным образом, поэтому прочитать FAQ в Интернете и все узнать заранее нельзя. Единственный человек на борту, которому капитан может доверять по-настоящему, – девушка-андроид. Она же является скрытым главным героем «Красного космоса» – именно ее вам предстоит провести через все преграды до той единственной из концовок, которую можно назвать хорошей. Отчего так вышло? Страдает ли капитан от тайной страсти к андроиду, как это в порыве гнева предположил психолог? Считает ли себя недостаточно сильным лидером, неспособным управлять другими – живыми – людьми в сложной ситуации? Кто из членов команды корабля действительно работает на американцев? Многие вопросы, поднятые в игре, так и остались неотвеченными.

«Красный космос» – далеко не идеальная интерактивная новелла. Ей прежде всего не хватает масштабности. Здесь нет элементов «симулятора знакомств»; во многом поэтому и диалогов с вариантами выбора ответов практически нет. За все время прохождения какие-либо решения придется принимать от силы два-четыре раза. Часть картинок нарисована относительно хорошо, но большая часть – аккуратные ученические работы, не более того. К тому же, их мало – для перебивок между условными эпизодами постоян-



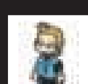




«Красный космос» хороша не сама по себе, а как явление, как первопроходец на рынке интерактивных новелл в России.

но используется один и тот же фон, и на десятый раз хочется запустить в экран чем-нибудь тяжелым. В «Красном космосе» есть всего две мини-игры – в карточного «дурака» и во взлом кодового замка (методом «угадай пропущенный член числовой последовательности»). Озвучка местами хромает – актеры говорят неестественно; к счастью, ближе к финалу, во всех ключевых диалогах, они вживаются в роли. «Красный космос» хороша не сама по себе, а как явление, как первопроходец на рынке интерактивных новелл в России. При всех своих недостатках она действует на геймера ровно так, как рассчитывали разработчики. Взяв игру домой, я не остановился, пока не прошел ее всеми мыслимыми вариантами. Потом я попробовал представить себе обычный проект (какой-нибудь FPS), сделанный на бюджет «Красного космоса» и продающийся за те же деньги, и меня едва не стошнило. У меня нет ни времени, ни желания в сотый раз бродить по уровням с видом от первого лица и стрелять в монстров – если только это не хит уровня Halo 3. Однако я готов покупать игры, вроде «Красного космоса» в количестве двух-четырех штук в месяц, проходить каждую за два-три вечера и чувствовать себя вполне комфортно. Точно так же, как я несколько раз в месяц захожу в книжный магазин и ухожу из него с увесистым пакетом. Ведь жанр IF привлекателен еще и тем, что у двух проектов вполне может быть идентичная игровая механика, но при этом они не воспринимаются как копии друг друга. Главное – чтобы каждый предлагал достойный сюжет с интересными персонажами. У Александра Щербакова, продюсера «Красного космоса» и руководителя Dreamlore, вряд ли возникнут с этим проблемы. Как я уже говорил, под IF я здесь понимаю японскую разновидность жанра. Так вот, в Стране восходящего солнца PC-игры – узкая ниша, разработка собственных крупных проектов не ведется, и интерактивные новеллы для персонального компьютера – удел небольших студий с маленькими бюджетами, у которых нет средств выйти на консольный рынок. Было бы прекрасно, если бы хотя бы часть российских команд разработчиков взяла на вооружение их опыт и переключилась с низкобюджетного трэша для массовой аудитории на низкобюджетные приличные нишевые игры – в том числе и IF. Ведь поле для творчества огромно. С нетерпением ждем первую российскую хентайную аниме-игру и первый «симулятор знакомств». А пока – ставим на полку «Красный космос» и качаем с официального сайта обои с андроидом, пингвином и провокационным слоганом, неуместным на страницах «Страны Игр». **СИ**

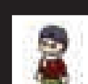
Мнение



Евгений Закиров zakirov@gameland.ru

Визуальные новеллы – дикость для российского рынка компьютерных игр. Они не прижились на Западе, где поклонников подобных проектов – всего ничего, но всегда были очень популярны в Японии. Наши соотечественники из Dreamlore, создатели вот уже второй игры в этом жанре, переняли опыт азиатских разработчиков, но не стали слепо копировать их идеи, а напротив, попытались адаптировать их, привить проекту свои, русские черты. Вторая попытка оказалась во много раз удачнее первой, и именно в ней прослеживается работа по «обрусению». Графика, визуальная составляющая, безусловно, важна, но что смогут сделать картинки без сопровождающего их текста? И стоит ли рисовать персонажей нарочито «анимешными»? В этом плане «Красный космос» оставляет двоякое впечатление. Сюжет, диалоги, характеры персонажей, их речевые характеристики – все на высоте, все проработано тщательнейшим образом. История затягивает с первых же минут и не отпускает до конца; плюс, в игре несколько концовок, а значит, важнейшее жанровое условие соблюдено – «Красный Космос» можно и нужно проходить несколько раз, открывая для себя новые сюжетные подробности. С рисунком же не все так хорошо. Главный недостаток – отказ от модного CG-лоска, осторожное использование цветов и слабые, не сказать бедные, тени. Там, где японские умельцы изощряются, в «Красном Космосе»… просто приличная картинка. Это не так плохо, благо рисунок действительно достойный, но для того, чтобы проект «выстрелил», нужно что-то большее. Сиквел исправит?

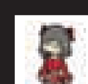
Мнение



Алексей Дубинский otboi@mail.ru

Советский антураж совершенно не раскрыт. Ни замполита, ни особиста, ни комсомольских собраний. Собственно, если бы сторонами конфликта были заявлены не СССР и США, а Императорская Румыния и Демократическая Республика Майя, игру бы это не затронуло ни на йоту. Если вы ждали визуальных детективных ребусов в духе «инспектора Варнике» – расслабьтесь. Чистенькая свежеотутюженная форма на офицере, только что тушившем мощный пожар в машинном отделении, вовсе не свидетельствует, что ни на каком пожаре он не был. Был. Просто он всегда выглядит одинаково и имеет три малоотличающихся выражения лица на абсолютно все случаи жизни, от оргазма до суицида (кстати, японские игроделы могут вздохнуть спокойно – даже если Шнайдер и забавляется втихую с андроидом, на экране секса, как и положено в СССР, нет). Допросы вяловаты, и никаких цепочек рассуждений капитан не строит, предпочитая ткнуть пальцем в подозреваемого и заявить «Все указывает на то, что виноват именно ты!» После чего – спойлер! – выхватывает пистолет и производит арест метким выстрелом в спину. Звук откровенно беднoват, да еще и периодически глючит. Очень не хватало грузинского, немецкого и чешского акцентов у членов экипажа из союзных республик. Зато озвучка, напоминающая голоса из «Роботека», ностальгически сочетается с приватизированными оттуда же «роботами» VF-1. Недостатков у игры много, но все же удивительным образом она все равно затягивает в свои неторопливые сети. Если за окном ужасная погода, на столе кружка горячего чая, а в душе умиротворение – несколько часов приятно давящего чувства безысходности вам обеспечены.

Мнение



Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru

Нужны ли визуальной новелле диалоги, которые будут звучать не более естественно, чем выдержки из протокола внеочередного Пленума ЦК КПСС? Когда о пожаре в машинном отделении старпом сообщает так, будто пересказывает скучную книжку, – стоит ли списывать все на условности жанра? И если ни одного из героев в финале не жалко, такими ли уж запоминающимися они были? «Красному Космосу» как повествованию не хватает убедительности. Вроде бы тема благодатная – фантазии на тему альтернативной истории. Ан нет, собственно альтернативная история (если не считать ярых поисков американского шпиона и «звездно-полосатой» погони) осталась за бортом. Да и поиски шпиона свелись к тыканью наугад в подозреваемых – а ведь какой многообещающей была интрига! Речевые характеристики могли бы дополнить портреты персонажей, но поверить доброй половине актеров попросту невозможно: настоящие эмоции в голосе того же Мераба появились лишь во время ругани на саботажников. Не обошлось и без технических огрехов. Во время поисков предателя капитан не может зайти в медблок, а игру на мобильном телефоне нельзя запустить. Хотя, постойте, откуда взялась мобильная связь в космосе? Впрочем, всегда остается надежда на светлое будущее: что следующий проект от Dreamlore будет гораздо лучше. И еще – что «Красный Космос» сподвигнет и других на создание интерактивных новелл: непременно с колоритными героями, закрученным сюжетом и удобочитаемыми диалогами.



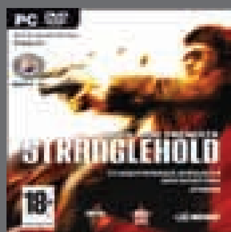
Зло породило зло...
...оно же его и похоронит.
PAINKILLER
ПЕРЕДОЗИРОВКА
© 2007 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered By GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Certified on XPS 720 & M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. © 1999-2007 Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo ™ and © IEMA 2007. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

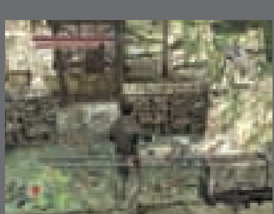
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: John Woo Presents Stranglehold
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Tiger Hill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=stranglehold

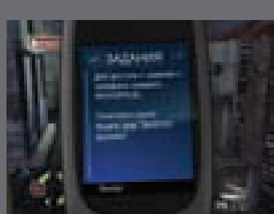


Герою Чоу Юн-Фата в этой игре впору зваться не Текилой, но Тефлоном – бравый инспектор ловко скользит по любым поверхностям, и никакая грязь к нему не пристает. В полете кудесник не только стреляет с двух рук, но и замедляет время. Что еще для счастья надо? Толпы врагов, обожающих кучковаться рядом с взрывоопасными объектами, плюс эти самые объекты в большом количестве. Любой уровень можно расстрелять практически до голого скелета, превратив бетонные перекрытия в пучки арматуры, деревянные столбы – в удобные мостики, а все остальное – вообще в ничто. В 15 нехилых гигабайтах, которые игра отъедает на жестком диске, разместились и русская, и английская версия. Сохраненные игры у них, что приятно, общие. Впрочем, особых причин перескакивать с перевода на оригинал нет – сюжетные сцены переозвучены качественно, а вопли врагов на кантонском наречии лишь добавляют атмосферы. К подарочной версии прилагаются наклейки, постер, бумажное руководство и дополнительный DVD о создании игры.

РЕЗЮМЕ
Похождения сверхскользкого гонконгского полицейского. Плюс интересные дополнительные материалы.







ПУШЕЧНОЕ МЯСО

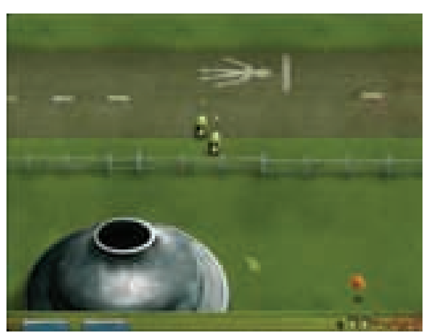
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Devastro
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action/strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Catnap Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Catnap Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 900 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=devastro



Как известно, официальный римейк Cannon Fodder должен выйти на PSP. Однако тем, кто знакомился с сериалом на PC, придется тяжеловато без мышки. Для этих-то несчастных чех Том Андрле (Catnap Games – это он и есть) создал облегченную версию классической экшн-стратегии про отряд не очень-то живучих солдатиков. Миссии здесь коротенькие (хотя и не всегда простые). Пару-тройку запросто можно щелкнуть в обеденный перерыв. Выполняя задания, герои получают повышение по службе, заодно улучшая меткость стрельбы. Есть в Devastro и какое-то подобие сюжета – как и в Cannon Fodder 2, ваши подопечные сражаются с инопланетной угрозой. При этом они то и дело отвешивают комментарии, полные, как и обещано на коробке, «неповторимого армейского юморка». К сожалению, в релизе хватает глюков – то заставочная сценка никак не начнется, то вдруг вылезет на экран отладочная информация. Однако, если не ждать от Devastro чудес, игра всегда поможет скоротать пару свободных минут.

РЕЗЮМЕ
Отстреливая вражеские пластилиновые мозги, можно заодно немного поразмять и свои.





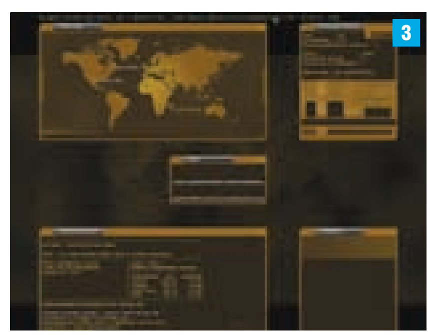
ХАКЕР: ИСКАЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ

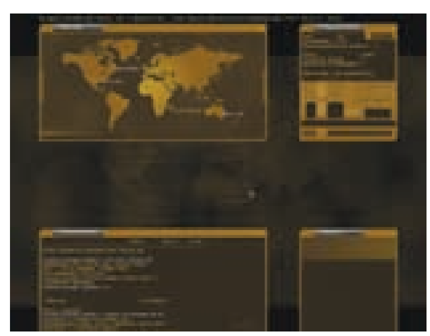
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Hacker Evolution
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.text
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Exosyphen Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Exosyphen Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 600 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=hackertimedistortion



Если вы хотите, чтобы приобретение этого диска окупилось, попробуйте поспорить с друзьями рубликов на 500, что в России до сих пор издаются текстовые квесты. Нет, в игре, конечно, есть минимальный объем графики, но команды надо отдавать по старинке, с клавиатуры. Хакерская специфика подразумевает, что вместо GO у вас будет CONNECT, вместо LOOK – SCAN, а вместо READ – CAT. CRACK и DECRYPT помогают взламывать защищенные сервера, однако в процессе хаканья вас могут выследить – пользуйтесь прокси! С некоторых взломанных серверов можно переводить на свой счет деньги, нужные для апгрейда компьютера или стряхивания «хвоста». В общем, проект получился уникальный, но весьма недружелюбный к пользователю – мало того что уже первая миссия после тренировочной весьма и весьма непроста, так еще и сохраняться можно только между заданиями. Вкусив фунт такого хакерского лиха, уже не захочешь взламывать никакие сервера Пентагона. На диске находятся русская и английская версии игры, а также редактор уровней.

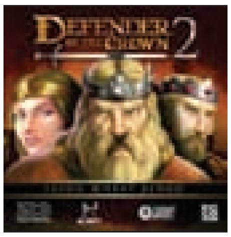
РЕЗЮМЕ
Слишком просто для хакеров, слишком сложно для обычных геймеров.





DEFENDER OF THE CROWN 2. ГЕРОИ ЖИВУТ ВЕЧНО

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Defender of the Crown: Heroes Live Forever
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.turn-based.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: ZOO Digital Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: eGames/TechFront Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=defenderofthecrown2



Оригинальная Defender of the Crown (DotC) вышла чуть больше двадцати лет назад и была «сборной солянкой» игровых режимов в духе Pirates!, но на другую тему. Главный герой, мелкий саксонский феодал (один из четырех на выбор), регулярно ходил на соседей войной. Они отвечали ему тем же. Целью игры было объединение Англии под своим владычеством. Между боями рыцари состязались на конных и стрелковых турнирах, а также спасали прекрасных дам для вящей славы. За прошедшее время вышло немало «улучшенных» версий DotC разного качества. Римейк 2007 года минимально изменяет оригинал. Звук и графика были переработаны, но результат не достиг ни технических, ни художественных высот. К боевому режиму прицепили колоду тактических карт, дающих дополнительные преимущества своему владельцу. Сражения на мечах, ранее напоминавшие примитивный файтинг, превратились в своеобразную версию игры «камень-ножницы-бумага». В остальном все как в 1986 году. Даже сохраниться нельзя. Впрочем, финал обычно настает быстро.

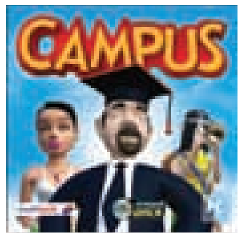
РЕЗЮМЕ
Культовый симулятор рыцарской жизни по прошествии 20 лет обернулся неплохой казуальной забавой.





CAMPUS

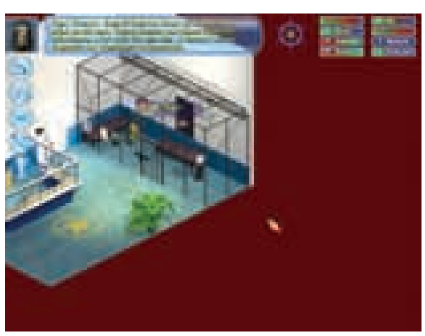
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Campus
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: NumLock Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU ГГц, RAM, VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=campus



Потерпев фиаско с заржавленной Metalheart, Numlock Software решила играть на своем поле и выпустила типично немецкий проект – без насилия, с кукольной графикой и линеечкой сытости героя. Выполнение заданий осложняется необходимостью все время есть, пить и ходить в туалет (нагадить под кустом нельзя, даже если очень хочется). Игра, при всем кажущемся богатстве возможностей, выглядит какой-то механической. Нанявшись на работу, можно выполнять ее на автопилоте (это не фигуральное выражение, а реальный элемент интерфейса). Многие квесты решаются тупым задаванием одного и того же вопроса всем персонажам по очереди. Изменение отношений между персонажами бессмысленно – не будет ни драки при нулевой симпатии, ни секса при максимальной. Герой так заматывается между работой, сортиром и сюжетом, что на учебу – которой, вроде бы, посвящена игра – как-то не остается времени. Это, конечно, очень жизненно, но в то же время и весьма грустно. Единственное, что радует, – саундтрек с песнями хабаровской группы Zamza.

РЕЗЮМЕ
Как и следовало ожидать, симулятор ботаника оказался во много раз занудее симулятора хулигана.





NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

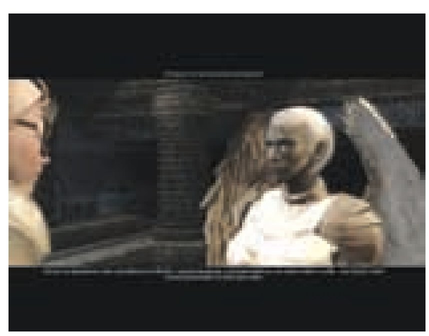
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Neverwinter Nights 2: Mask of The Betrayer
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1885



Когда заканчивается всякая хорошая история, очень хочется знать «что же было дальше». Но если речь не идет о голливудском блокбастере, заранее заточенном под продолжение, мечта, как правило, и остается мечтой. Из всякого правила есть приятные исключения. Mask of The Betrayer – одно из них. Нам не просто довешивают привычного геймплея. Несколько весьма неожиданных изменений – и перед нами совсем другая игра. Тревожная черно-белая «изнанка мира», куда смещаются действия, роднит «Маску» не то с творчеством Лукьяненко, не то с хрестоматийной историей Nameless One. «Вампиризация» главного героя идеально дополняет мрачноватый сюжет. А какие «готичные» теперь у нас спутники! Ведьмино отродье, падший ангел... Локализаторы тоже усердно поработали над ошибками. Исчезли пустые пункты в меню, ушли фразы-кальки с английского. Голоса оставлены оригинальные, но, поскольку герои вслух говорят мало и русские тексты английским полностью соответствуют, отторжения это не вызывает.

РЕЗЮМЕ
Отличная история в хорошем переводе. Диск с Everquest II в подарок.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Легкая шерстяная, полушерстяная или хлопчатобумажная ткань саржевого переплетения называется:
1. Кашемир
2. Фетр
3. Флизелин

2. События Stranglehold продолжают историю фильма:
1. Soft Boiled
2. Hard Boiled
3. Die Hard

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 31 января. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 23/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 20(245)

Никитенков Михаил
(Екатеринбург)

Правильные ответы
– (Б) восемь
– (В) Wintergewitter

1 Когда инспектор Текила переходит в режим замедленного движения, все вокруг становится коричневым. Наверное, от страха.

2 Графика сделана в технике коллажа. Солдаты вылеплены из пластилина, домики и деревья вырезаны из фотографий.

3 Если хакеру вдруг срочно понадобится отойти от компьютера, он может смело поставить Интернет на паузу.

4 В русской версии имена рыцарей и названия графств почему-то остались без перевода.

5 Надпись «Нет плана» означает всего лишь отсутствие у героя расписания. Карьера драгдилера нашему ботанику заказана.

6 Вот такая вот у Фаэруна появилась темная изнанка.

НЭНСИ ДРЮ: БЕЛЫЙ ВОЛК ЛЕДЯНОГО УЩЕЛЬЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Her Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=nancydrewwhitewolf



Даже игровые сериалы подвержены весьма распространенной «болезни мыльных опер», когда одна или несколько серий сильно уступают в качестве остальным. Вот и с приключениями Нэнси Дрю это случилось. Несмотря на вроде бы улучшенную графику (800х600 взамен привычных 640х480), невзирая на режим реального времени и прочие «современности». Увы! Нэнси они не к лицу. Вместо почти живых персонажей предыдущих серий – плохо анимированные болванчики. Возросшее разрешение делает их еще искусственней. Реальное время и статичные экраны, из которых по-прежнему состоит мир Нэнси, вступают в конфликт. Вдобавок сюжет заставляет нас три раза в день готовить для дюжины постояльцев, что занимает уйму времени, и выполнять обязанности горничной в отеле. На собственно детективное расследование остается едва ли не пара часов в день. Локализаторы, в отличие от Her Interactive, работают более ровно, перевод этой серии не хуже прочих. Но если вам интересны истории о мисс Дрю, возьмите лучше «Псов-призраков Лунного озера», о которой мы вам рассказывали в прошлый раз.

РЕЗЮМЕ
Не самая лучшая история о похождениях мисс Дрю. Зато с улучшенной графикой.

СКАЗКИ ПРО ТОШЕЧКУ И БОШЕЧКУ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Сказки про Тошечку и Бошечку
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Creative Dream
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 256 RAM, 32VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1800

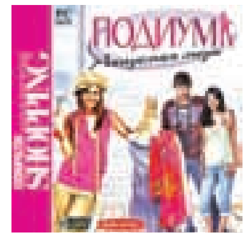


Вы никогда не задумывались, куда исчезли с улиц хипаны, после того как их вытеснили сначала рокеры, потом готы и эмо? А они давно уже улетели в волшебную страну. Каким образом – узнаете у Тошечки и Бошечки. Дошкольники, которым адресуют игру издатели, возможно, и не заметят подвоха. Их старшие родственники мечтательно промычат: «У нас в деревне были тоже хипаны, но всех, увы, уже давно позабирали», и будут правы. Под пестрой оберткой приключенческой сказки для детей слишком явно просматривается приукрашенная ностальгия авторов по собственной волосатой юности. Те, кто рос на рубеже девяностых, помнят наверняка самодельные фенечки из жестяных обрезков и старых пионерских значков, пацифики из железного лома и прочее в том же духе. Впрочем, и дети в накладе не останутся: история технаря-кустаря и его верной подруги нарисована ярко, забавно, есть на что посмотреть и что послушать (домашние гитарные заготовки, вы угадали). Да и старших позвать, если забукуешь, не стыдно. Им, небось, тоже приятно будет юность вспомнить.

РЕЗЮМЕ
Анимешные хиппи путешествуют по волшебной стране. Забористая смесь!

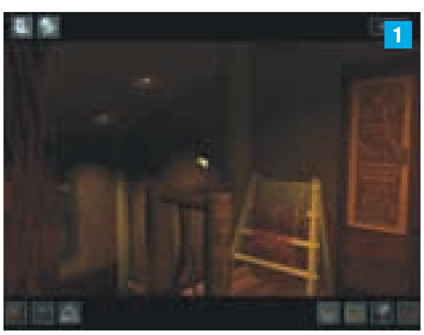
ПОДИУМ: АКАДЕМИЯ МОДЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Fashion Academy
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure/special
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК: Lexis Numerique
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 128 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=podiumacademy

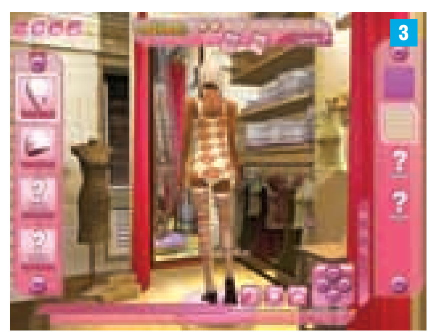


Гламурным барышням свойственен один недостаток – они слепо копируют моду. Обяжут их в новом сезоне носить туфли с белыми носочками – они и будут носить, а через год – ни за что. Ибо это «фи» и «отсталость». По каким принципам выбираются сочетаемые вещи – загадка. Впрочем, развлечения вроде «Подиума» способны приоткрыть завесу тайны. Итак, вы – студент академии моды, начинаете обучение не в самый удачный момент. Недоброжелатель порезал все работы. Что ж, будем искать его – в перерывах между занятиями собственно дизайном одежды, созданием макияжа для моделей, походами в магазины за материалами и сидением в библиотеке. В книгохранилище придется отвечать на вопросы одного из преподавателей, расширяющие кругозор. Например, «Из чего делают фетр?». Книги с ответами можно найти тут же. А по выходным надо рулить манекенщицами на показе, следя, чтобы те не свалились с подиума. Если вам это кажется скучным, подарите диск подруге или сестре. Пусть узнают, чего стоят предметы их обожания – модные вещи...

РЕЗЮМЕ
Славой Зайцевым в такой «академии» не станешь, а вот всласть оттянуться, создавая «глупейший наряд месяца», получится.



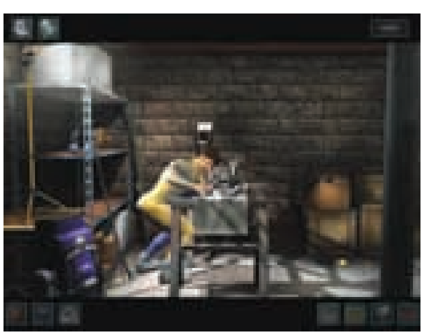




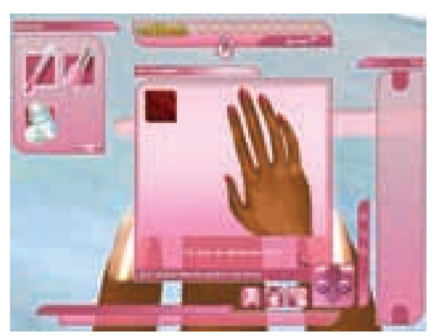
1 Без теплых носков и свитера выходить на улицу смертельно опасно. Нэнси в этой серии удивительно слаба телом.

2 Аниме-хипаны, да еще с украинским акцентом! В шкафчике у них прячется «сіль», а в холодильнике – «сир». Потрясает до глубины души!

3 А вот и первый идиотский костюм. В этническом стиле, как и было заказано!








Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo DS Lite
5070 р.
PlayStation 2 Slim
4680 р.
Xbox 360 Premium
12740 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Starter Pack
21580 р.
PSP Slim & Lite
7150 р.
Покупку можно оплатить электронными деньгами
Возможность доставки в день заказа
Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр
Final Fantasy III
1430 р.
Legend of Zelda: Phantom Hourglass
1430 р.
Medal of Honor: Airborne
2210 р.
Halo 3
2210 р.
Stranglehold
2210 р.
Virtua Fighter 5
2080 р.
Blue Dragon
2210 р.
Final Fantasy Tactics: The War of The Lions
1560 р.
Jeanne D'arc
1300 р.
Virtua Fighter 5 (PAL)
1924 р.
Folklore (PAL)
1924 р.
FIFA 08 (RUS)
1508 р.
God of War II
1300 р.
Kingdom Hearts II
1430 р.
Trauma Center: Second Opinion
1950 р.
Super Paper Mario
1950 р.
Heavenly Sword (PAL)
2080 р.
Conan (PAL)
1924 р.









Осенний Кубок «СТРАНЫ ИГР»

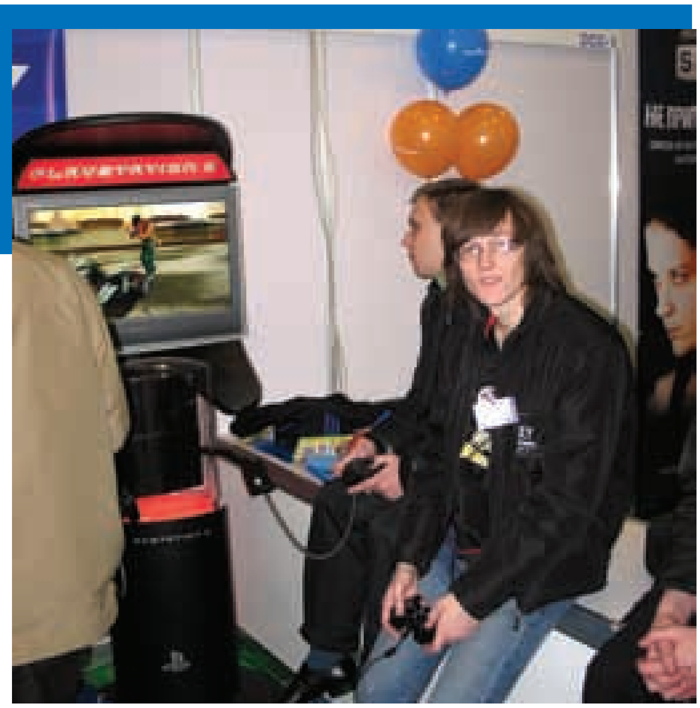
TEKKEN, VIRTUA FIGHTER, DEAD OR ALIVE... PROJECT GOTHAM RACING!

Как и сам журнал, Кубок «Страны Игр», официальный турнир нашего издания по консольным дисциплинам, постоянно растет и развивается. «Старожилы» Кубка помнят первые соревнования по Soul Calibur в «КафеМаксе», собравшие более ста человек и задавшие тон последующим состязаниям. Но время идет, и в этот раз на выставке Инфоком-2007 собрались не только любители файтингов, но и специалисты по сложным трассам Готэм-сити.

Расписание Кубка составлялось с таким расчетом, чтобы геймерам было проще, чем прежде, планировать, в каких дисциплинах и когда они померяются силами с остальными претендентами. В первые два выставочных дня – среду и четверг – турниров не проводилось, но все желающие могли свободно потренироваться. Для многих это оказалось весьма кстати – турнир по Project Gotham Racing был запланирован по новейшей части – четвертой, и тем, кто не успел ее опробовать, пришлось полагаться на опыт и знание предыдущих версий гонок от Bizarre Creations. Зато в пятницу и субботу, когда проводились отборочные состязания, за заветные квоты на финал развернулось настоящее сражение. Но перед тем как рассказать о них, стоит напомнить, что по PS3-дисциплинам у нас проводятся регулярные турниры, а вот поклонникам Xbox 360 приходится довольствоваться крупными, но редкими чемпионатами, вроде российских отборочных World Cyber Games. К сожалению, успехи наших консольщиков на международной арене пока куда более скромны, чем у их «компьютерных» коллег. Будем надеяться, что все еще впереди и Кубок «Страны Игр» внесет свою лепту в развитие консольного киберспорта в России.

Одними из первых роль будущих чемпионов мира примерили наши гонщики. Как пришлось убедиться игроку под псевдонимом Norni, уверенная победа на отборочных еще не гарантирует успеха в финале. В итоге первое место вкупе с кубком и всеми причитающимися призами достается победителю вторых отборочных – Viper'у, а финалист второго дня, счастливчик Lucky, отодвигает Norni на третье место. Замыкает четверку сильнейших претендент под ником Sin. Вот как распределились призовые места:





Project Gotham Racing 4:

1 место: **Viper – почетный кубок победителя, Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000, годовая подписка на журнал «Страна Игр»**
2 место: **Lucky – почетный кубок, игра Halo 3, мышь Microsoft, полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»**
3 место: **Norni – игра Project Gotham Racing 4, трехмесячная подписка на журнал «Страна Игр»**

Турнир по Dead or Alive, благодаря отсутствию «Бесстыдника» и «Старого» – двух сильных российских бойцов, состязавшихся в августе на российском финале WCG за путевку в Сиэтл, – чуть потерял в классе, зато накал страстей усилился. Norni, не пробившийся в финал на PGR4, предпринял тут еще одну попытку, которая вполне могла бы увенчаться успехом, если бы не Fox, который, как и полагается настоящему лису, в последний момент сразил соперника.

Dead or Alive 4:

1 место: **Fox – почетный кубок победителя, Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000, годовая подписка на журнал «Страна Игр»**
2 место: **Norni – почетный кубок, игра Halo 3, мышь Microsoft, полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»**
3 место: **Shaman – игра Project Gotham Racing 4, трехмесячная подписка на журнал «Страна Игр»**

Но Norni оказался не единственным, в чьем активе осталось два призовых места. Shaman, отвоевавший третье место в боях DOA4, показал класс в Tekken 5: Dark Ressurection. Увы, в финале он предсказуемо уступил все тому же спортсмену под скромным псевдонимом Akira, который уже второй год выигрывает большинство московских чемпионатов. Особого упоминания заслуживает Kingusha, в последнее время все лучше выступающий на российских состязаниях, – интересно, дело в усиленных тренировках или в усилении King'а в Tekken 5: Dark Resurrection?

Tekken 5 Dark Resurrection:

1 место: **Akira – почетный кубок победителя, iPod nano video 4Gb, годовая подписка на журнал «Страна Игр»**
2 место: **Shaman – почетный кубок, iPod nano shuffle 1Gb, полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»**
3 место: **Kingusha – Kingston flash-drive 2Gb; трехмесячная подписка на журнал «Страна Игр»**

В VF5, тем временем, продолжилась борьба между двумя сильными московскими игроками, памятная многим еще с летнего турнира в «Горбушкином Дворе», в организации которого принимала участие и «Страна Игр». Ryan и SK0111 в очередной раз померились силами, и на этот раз победителем вышел Ryan. Поздравляем обоих финалистов, но не меньше поздравляем участника, занявшего третье место, – новичка GromF.

Virtua Fighter 5:

1 место: **Ryan – почетный кубок победителя, iPod nano video 4Gb, годовая подписка на журнал «Страна Игр»**
2 место: **SK0111 – почетный кубок, iPod nano shuffle 1Gb, полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»**
3 место: **GromF – Kingston flash-drive 2Gb, трехмесячная подписка на журнал «Страна Игр»**

Как обычно, благодарим всех участников и зрителей, посетивших наш праздник! И не забудьте встретиться с нами через полгода на весеннем Кубке «СИ»: на него у нас – совершенно особенные планы... СИ

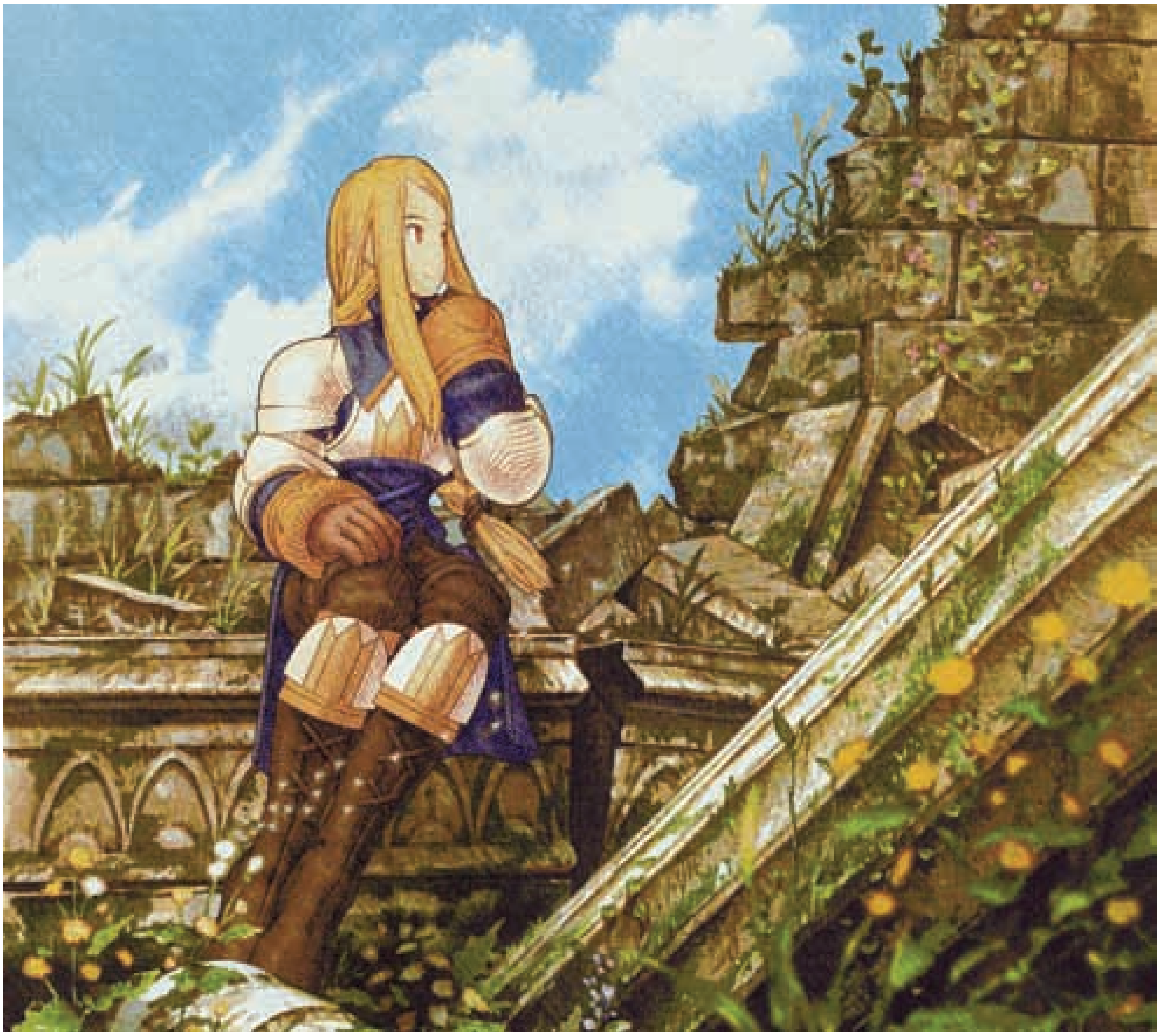


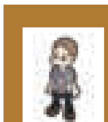
Призеры турниров по Tekken 5 DR и Virtua Fighter 5.


Призеры турнира по DOA4.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions





Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

Final Fantasy Tactics уже десять лет, как ни крути, и многие наверняка успели ее пройти. Поэтому, чтобы заинтересовать не только новичков, в данном материале мы сосредоточимся на неочевидных деталях игровой механики, а также расскажем о появившихся в PSP-версии бонусах.

Список классов

В The War of the Lions не только появились два новых класса, но и изменились требования для получения некоторых старых. Ниже приведен список профессий с условиями, при которых та или иная специализация открывается в списке доступных для конкретного персонажа.

Squire: доступен изначально
Chemist: доступен изначально
Knight: Lv2 Squire
Archer: Lv2 Squire
Monk: Lv3 Knight
White Mage: Lv2 Chemist
Black Mage: Lv2 Chemist
Time Mage: Lv3 Black Mage
Summoner: Lv3 Time Mage
Thief: Lv3 Archer
Orator: Lv3 Mystic
Mystic: Lv3 White Mage
Geomancer: Lv4 Monk
Dragoon: Lv4 Thief
Samurai: Lv4 Knight, Lv5 Monk, Lv2 Dragoon
Ninja: Lv4 Archer, Lv5 Thief, Lv2 Geomancer
Arithmetician: Lv5 White Mage, Lv5 Black Mage, Lv4 Time Mage, Lv4 Mystic
Bard: Lv5 Summoner, Lv5 Orator





(только для персонажей мужского пола)
Dancer: Lv5 Geomancer, Lv5 Lancer (только для персонажей женского пола)
Mime: Lv8 Squire, Lv8 Chemist, Lv5 Summoner, Lv5 Orator, Lv5 Geomancer, Lv5 Lancer
Dark Knight: Master Knight, Master Black Mage, Lv8 Samurai, Lv8 Ninja, Lv8 Geomancer, Lv8 Dragoon; персонаж должен убить (имеется в виду превращение в кристалл/сундук) 20 противников
Onion Knight: Lv6 Squire, Lv6 Chemist

Игровая механика

Если вы в FFT – новичок, постарайтесь все же высидеть невероятно медленный и нудный, но вместе с тем полезный туториал. Там, впрочем, недостаточно освещены две характеристики, очень сильно влияющие на ход сражений – Bravery и Faith. Bravery, храбрость, отвечает за вероятность, с которой будет использоваться Reaction Ability. Иными словами, персонаж с Br 70 в 70% случаев сумеет контратаковать. Посему настоятельно рекомендуется прокачать храбрость всей команде; это можно сделать с помощью способности оратора Praise или Рамзы Steel (только со второй главы). Не забывайте, впрочем, что, поднимая в бою значение Bravery на 4, вы повышаете его перманентно лишь на единицу. В отличие от храбрости, вера – Faith – палка о двух концах. Чем больше персонаж верит в сверхъестественное, тем сильнее оно действует на него, но мощнее становятся и его собственные магические атаки. Вывод прост: для магов глубокая вера просто необходима, а вот тех персонажей, что полагаются на грубую физическую силу (Knight, Monk, Dragoon) разумно сделать атеистами – это даст им практически полный иммунитет к магии. Увы, к полезной тоже: так, Haste не улучшит резвость персонажа с мизерным Faith. Наставлять героев в вере обучены те же ораторы – и ровно так же, при росте на 4 единицы в бою, характеристика меняет свое истинное значение лишь на 1. Не переусердствуйте: если истинное значение Faith перевалит за 94, персонаж слишком отстранится от дел мирских, чтобы оставаться в вашем отряде. Это, само собой, не относится к Рамзе: его максимальное значение веры достигает 97.
Знаки зодиака могут сослужить вам верную службу. К примеру, Белиас, считающийся сложнейшим боссом в игре, всегда будет Овном – соответственно, если хотите от него защититься как следует, выберите знак зодиака, плохо сочетающийся с Овнами. Не забывайте, что от этого также пострадает и мощь вашей атаки по Белиасу.
К слову, о Зодиакальных чудищах. Нетрудно догадаться, что у них очень, очень много HP. Но есть простой способ справиться с их запредельной живучестью. Заклинания Invigoration (Mystic) и Gravity (Time Mage) снимают четверть максимальных HP врага. Всегда, вне зависимости от крутости противника и даже зодиакальной совместимости! Саммон Lich и магия Graviga (все того же мага времени) оставляют врагу лишь половину HP. Соответственно, два Лича убьют практически любого (кроме, например, последнего босса: у того 3000 HP, а повреждения ограничены пределом в 999). Попадут ли заклинания «в яблочко», зависит от магической силы вашего мага, а также от веры – как его, так и противника.

– Более продвинутые Jump-способности Драгунов включают в себя более слабые. Иными словами, вам нужно выучить лишь Horizontal Jump 8 и Vertical Jump 8 – все остальные вам не понадобятся. Да и то можно сэкономить на вертикали.

– Арифметиков сложно заполучить, еще сложнее – прокачать (учитывая их черепашью скорость и первоначальную беспомощность), но, овладев в полном объеме Arithmeticks, ваш персонаж превратится в сущего Терминатора, и даже с одним таким бойцом в команде вы с легкостью пройдете игру. Причина проста: заклинания, используемые с помощью Arithmeticks, не расходуют MP, действуют мгновенно и теоретически могут попасть сразу по всем персонажам на карте. Механика проста. Вначале выбирается значение, по которому будут производиться вычисления – например, уровень. Затем – множитель. Наконец, выбирается заклинание (доступное для использования с Arithmeticks); самое сильное из них – Holy. Итог: на всех персонажей, уровень которых кратен выбранному нами множителю (или является простым числом, если мы выбрали Prime), действует Holy. Для большинства противников это означает мгновенную смерть. Если не хотите превратить прохождение в безмятежную прогулку по Ивалису под крики умирающих врагов, не используйте арифметиков.

– Как продлить жизнь далеким от магии персонажам? Использовать Reaction Ability мага времени – Mana Shield. Наносимый урон вычитается из MP, пока они не кончатся – а в случае с особо опасными противниками это означает нулевой ущерб для HP от сильнейшей атаки. После этого достаточно восстановить хоть чуточку MP (тут преуспевает Manafont мистика), и можно снова спокойно сносить оплеухи.

– Teleport (тоже у мага времени) – пожалуй, лучшая способность для передвижения. Используя ее, персонаж игнорирует препятствия и разницу в высоте между отправной точкой и пунктом назначения – что автоматически обесценивает умения Ignore Elevation (Dragoon) и Fly (Bard; да, Fly – тот самый навык, что «стоит» рекордные 5000 JP). Телепортация гарантированно работает в пределах стандартного радиуса передвижения персонажа (ограниченного показателем Move) и теряет по 10% шанса сработать за каждую клетку вне этого радиуса. Иными словами, у персонажа с Move 3 есть 80% шанс телепортироваться на пять клеток в длину.

– Не верьте дамским сумочкам, топорам и булавам! Их якобы высокая сила атаки не приносит никакой пользы (если только их не бросать), а наносимые повреждения произвольны и запросто могут отличаться от заявленных при прицеливании.

Геймеру на заметку

После первой битвы первой главы вы окажетесь на карте мира, с доступом в город Gariland. Уже тогда следует задуматься о составе будущей команды: ведь вы вольны подобрать себе любых персонажей! Стоит всего лишь раздеть (и, наверное, исключить из команды) изначальную партию кадетов-спутников Рамзы, и продать их экипировку вкупе с ненужной Holy Water. Денег должно хватить на покупку четырех солдат в Warriors' Guild. Каждый раз там предлагают персонажа с произвольными Bravery/Faith и знаком зодиака – при должном усердии удастся подобрать себе героев по вкусу. И их еще и самому назвать можно!

– Главный инструмент в прокачке персонажей: Support Ability сквайра – JP Boost, увеличивающая число полученных за действие JP в полтора раза.

– Если вам не хочется тратить слишком много времени на прокачку, а враги продолжают нещадно убивать героев, попробуйте выучить и поставить всей команде Reaction Ability химика Auto-Potion. За ее счет персонажи будут лечиться после каждого вражьего удара (если, конечно, храбрости хватает). Не забывайте избавляться от слабых снадобий, когда в магазинах появляются более сильные.

Если вы в FFT – новичок, постарайтесь все же высидеть невероятно медленный и нудный, но вместе с тем полезный туториал.







Заклинание Ultima нельзя выучить обычным способом: нужно, чтобы сперва герои от него пострадали.

– У Лусо и Рамзы в 4 главе появляется последняя строчка в списке умений за сквайра. Это заклинание Ultima, которое нельзя выучить обычным способом: нужно, чтобы сперва герои от него пострадали. Хорошее место для негуманных уроков – Limberry Castle. Если лишь один персонаж запомнил заклинание – не беда, тем же методом он сам передаст знание коллеге.

– Маркиз Эльмдор экипирован так, что слюнки текут: Masamune, полный комплект Genji-обмундирования; все крайне полезное и не продающееся в магазинах. В оригинальной FFT все это добро можно было украсть с помощью вора; здесь же – нет, у Эльмдора, равно как и у многих других важных противников, имеется врожденная способность Safeguard. Увы. Genji Armor, впрочем, дается в качестве трофея в сайдквесте Беовульфа; прочее же Genji-обмундирование удастся получить в мультиплеерных битвах.

– Точка невозвращения – после Mullonde, перед Orbonne. Обязательно оставьте сейв перед монастырем – иначе после просмотра концовки побочные квесты будут для вас потеряны!



Пример сильной команды

Genji (http://blue-mage-genji.livejournal.com), один из лучших игроков России в FFT и challenge-эксперт, рекомендует следующую команду:

1. Wizard
Iaido
Shirahadori
Arcane Strength
Teleport

Почему Iaido? Да потому что сила всех самурайских умений прямо пропорциональна магической силе персонажа, а она-то у черных магов самая высокая. Резонно также прокачать ее еще больше экипировкой: Wizard's Rod, Celebrant's Miter/Lambient Hat, Wizard Robe (даже несмотря на мизерный бонус к HP), Magepower Glove. Shirahadori позволяет увернуться от физической атаки с шансами, равными Bravery – то есть, почти 100%.

2. Ninja
Martial Arts
Counter/First Strike
Brawler
Move+3

Зачем ниндзя способности монаха? Огромная сила кулачного удара вкупе с «встроенным» Dual Wield делает из него настоящего убийцу. Также Brawler увеличивает и силу всех умений Martial Arts – даже если персонаж не безоружен. А за счет основного рода занятий ниндзя весьма быстр. Counter следует заменять на First Strike в битвах с людьми: когда враг только соберется огреть персонажа, тот немедленно двинет ему кулаком в глаз, напрочь отбивая всякое желание нападать. Работает только против обычной атаки, Arts of War, Aim или Throw. Именно поэтому этот навык бесполезен в схватке с монстрами: они используют уникальные для каждого вида способности. Move+3 доступен только персонажам мужского пола, благо бардами могут стать лишь они. Впрочем, его можно запросто заменить на Teleport, коим не обделен никто – просто перед каждой попыткой телепортации придется скрещивать пальцы.

3. Machinist/Sky Pirate
Item
Reflexes
Throw Item
Move+3

Мустадио и Балтье. Их врожденная способность парализовать врагов на расстоянии не раз сослужит вам хорошую службу, равно как и возможность расшвыривать по сторонам Phoenix Down'ы. Умение Reflexes отлично дополняет надетую на персонажа мантию: применив его, боец удваивает шансы увернуться от вражьих происков. Что ближе к концу игры гарантирует постоянные промахи как физических, так и магических атак!

4. Time Mage
Summon
Shirahadori
Swiftness
Teleport

Призывать существ – занятие всегда чересчур неторопливое. Swiftness ускоряет вдвое все «медленные» действия (за исключением песен, плясок, прыжков и прицеливаний) – значит, саммоны прилетят к врагам куда быстрее! Имеет смысл экипировкой снизить скорость самого персонажа, чтобы тот делал первый ход в бою после всех врагов – тогда никто из них не помешает ему подготовить мощнейшие заклинания. Если же не получилось – не беда! Не забывайте: при перемещении и каком-либо действии шкала CT обнуляется, но если не двигаться или же не нападать, шкала начнет заполняться с 20 (и с 40, если просто стоять и ничего не делать). Таким образом, отойдя в сторонку и махнув впустую посохом, мы пропустим врага вперед: ведь если он нас не ударит, следующий ход дастся ему быстрее. А уж потом он окажется полностью в нашей власти.

5. Orlandeau
Reflexes/Shirahadori/Counter/First Strike
Attack Boost
Move+3

Какая же сильнейшая команда обойдется без Орландо? Ему даже экипировку не нужно менять после того, как он присоединится, достаточно лишь доучить его уникальные способности – и неостановимая машина смерти готова. Вторичные способности ему ни к чему – основных хватает с головой; Reaction Ability же стоит распоряжаться в зависимости от стиля игры. Для защиты подойдут Reflexes (удваивает даваемый щитом Evade) и Shirahadori; для нападения (пожалуй, основного занятия Орландо) – Counter и First Strike.

Необязательные сражения

Midlight's Deep

Это весьма сложное опциональное подземелье открывается при визите в Warjilis в самом конце 4 главы. В нем 10 этажей; чтобы открыть доступ на следующий, нужно не истребить всех монстров на текущем, а разыскать выход – особую клетку, местонахождение которой из раза в раз чередуется между пятью возможными точками. На всех этажах Midlight's Deep абсолютно темно; свет можно получить из кристаллов, которые враги оставят после смерти. Также в этом подземелье спрятаны редчайшие и сильнейшие предметы, разыскать которые поможет навык Treasure Hunt. Будьте внимательны: шансы найти ценный предмет обратно пропорциональны храбрости персонажа с Treasure Hunt! То есть, герой с Br 70 имеет 70% шанс откопать какой-нибудь жалкий Phoenix Down и лишь 30% – артефакт. На этаже The Interstice на вас полезут орды ниндзя: – поставьте героям способность Sticky Fingers (тех же ниндзя) и ловите все то добро, что враги в вас кинут. А они с радостью расстанутся с лучшим вооружением в игре! На последнем этаже Midlight's Deep вас ждет битва с колдуном Elidibs, в которой, во-первых, к вам присоединится монстр Byblos, а во-вторых, можно выучить самый мощный саммон в игре. Для этого нужно быть соответствующего класса (Summoner; у него, как и у Лусо с Рамзой, в четвертой главе появляется последняя строчка в списке умений) и ощутить на себе всю мощь желанного заклятья. Mana Shield вам тут не поможет: не пострадав, герои не выучат Zodiark.

Сайдквест Клауда

Клауд никуда не делся из The War of the Lions, и его по-прежнему непросто раздобыть. Начать поиски можно в 4 главе: загляни-





те в Goug (необходимо присутствие Мустадио в команде), просмотрите сценку. Затем в Goland в таверне прочтите сплетню «The Haunted Mine», загляните в Lesalia – к вам присоединится Беовульф, а при возвращении в Goland отыграйте череду боев, в финале которых в команду войдет дракон Рейс. Посетите Goug вновь – получите Construct 8, верного слугу-робота. Затем держите путь в Zeltennia, узнайте в баре про Nelveska и сразитесь с Construct 7 (будьте внимательны – он неуязвим для заклинаний и однажды воскресает после гибели) и группой монстров, после чего Рейс перевоплотится в человека. Не забудьте купить цветочек в Sal Ghidos! В последний раз вернитесь в Goug – и Клауд появится в Ивалисе. Чтобы заставить его присоединиться, нужно выиграть легкую битву в Sal Ghidos.

Сайдквест Беовульфа

Два боя в Lionel Castle, которые, скорее всего, случатся между «очеловечиванием» Рейс и последующим возвращением в Goug – по дороге, все-таки. В первом, у ворот замка, вам будет противостоять Aliste – еще один выскочка в Genji-экипировке, которую нельзя украсть (броня, впрочем, после сражения остается как трофей). Внутри же замка предстоит битва со священником Бремонтом, которому помогают самураи и ниндзя. Обратите внимание: у одной из девушек – Masamune, уникальный самурайский меч, и этот бой – единственный ваш шанс украсть его. Девушки исчезнут после смерти Бремонта, а он сам превратится в темного дракона, у которого примерно 3000 HP и ничтожный Faith – то есть, он совершенно невосприимчив к магии. И тогда сложный бой станет еще сложнее.

Сайдквест Агриас

Две новые сценки и одна битва – вот чем приветствует бравую защитницу принцессы The War of the Lions. Первая сценка может произойти в любое время в 4 главе, если Агриас, Мустадио, Алисия и Лавиан живы и находятся в команде, а у вас в казне водится 50 тысяч гилей. Чтобы получить сценку, нужно зайти в любой город 1 числа месяца Cancer (следует сразу за 32-м днем месяца Gemini) – день рождения Агриас. Полсотни тысяч уйдут на подарок девушке (по счастливой случайности весьма полезный аксессуар). Вторая сценка случается в Zeltennia Castle в самом конце 4 главы. После нее в Gariland появится четвертый слух в таверне, «Disorder in the Order». Прослушав его, загляните в Brigands' Den – и не забудьте захватить вора, благо у врагов в этой битве водятся редчайшие вещи!

Кооперативный режим

Мультиплеер в The War of the Lions замечателен тем, что в нем ничего не теряется – только приобретается. В кооперативном режиме после победы в миссии обоим участникам предложат выбрать от 1 до 5 сундуков, в которых лежат произвольные сокровища. Число сундуков определяется рейтингом, полученным за миссию: если в бою участвовало мало персонажей, а они расправились с противниками быстро, есть все шансы получить больше призов в финале.

1-я глава

1. Chocobo Defense. Достаточно простая миссия; главное – увлекшись убиением многочисленных противников, не забыть о здоровье двух чокобо, ведь гибель любого из них означает провал.

2-я глава

2. Chicken Race. Битва в болоте с нежитью. Химики здесь бесценны – ведь от простого Phoenix Down нечисть мгновенно гибнет.
3. Treasure Hunt. Эту миссию можно быстро закончить, просто взяв сокровище из сундука (с помощью телепортации при должной удаче его удастся достичь за два хода; если применить магию Quick, то и за один). За это, правда, больших наград ждать не стоит – поэтому не поленитесь истребить всех врагов.
4. Teioh. Одноименный черный чокобо богат на HP – более 3500 на 99 уровне! Разберитесь сначала с его собратьями – быстро убить этого босса не получится.
5. Lost Heirloom. На это задание каждый игрок может выдвинуть лишь двух персонажей – а против них враг выставит десяток, среди которых – троица лучников, окопавшихся на крыше дома. Они должны стать вашей первой целью.

3-я глава

6. The Fete. Очень легкое сражение, особенно по сравнению с предыдущим. Главное – расправиться с рыцарями и монахами – барды и танцовщицы недееспособны.
7. Desert Minefield. Задача здесь – защитить недееспособного гостя-химика, против которого идут многочисленные бомбы. Лучшая защита – нападение; начните с врагов черного цвета, благо их атаки самые опасные, и следите, чтобы удары добивали монстров, а не провоцировали их на самоубийства с печальными для вас последствиями.
8. Littering. Десять ниндзя – не шутка. Постарайтесь расправиться с ними, пока они кидаются предметами, поскольку их спаренные приемы смертоносны.

4-я глава

9. Shades of the Past. Постарайтесь сперва расправиться с лучниками: они не пощадят ваших раненых. Милюда воскреснет однажды благодаря отличной экипировке (которую невозможно стащить или разрушить) – будьте осторожны.
10. The Knights Templar. Четыре подряд идущих боя без права зайти в меню или подлечиться. У двух тамплиеров в последней битве порядка 900 HP, причем Фолмарв наиболее опасен за счет крайне высокой силы.
11. All Star Melee. Девять уникальных персонажей, включая Рамзу и Орландо, против шести ваших. Очень сложно. Имеет смысл взять двух своих Орландо и для начала прикончить их злого двойника – он, как ни крути, на голову выше всех остальных.

Полностью пройденная игра

Задания становятся доступны после убиения финального босса; перезаписывать свой сейв на точке невозвращения, само собой, не нужно.
12. The Guarded Temple. Ограничение на ходы, 7000 HP у обоих роботов-прототипов. Абсолютно бесполезна магия. Единственное ваше преимущество – высокая скорость; используйте его.
13. Nightmares. Да, это кошмар. Все Зодиакальные чудища (кроме Ультимы) вкупе с 5 демонами будут очень щедры, если позволят команде, с легкостью прошедшей всю игру, хотя бы дожить до своего хода. Защита от негативных статусов тут просто необходима; немалые HP и всевозможные усиления для «своих» – тоже. Длительной прокачки не избежать. HP боссов составляет порядка 2000-3000.
14. Brave Story. Десять сражений подряд. Уникальные персонажи, редкие монстры, простые люди и Зодиакальные Чудища идут вперемешку, выкачивая из команды все соки. Да, у боссов в последнем бою лишь 1000 HP, но в каком состоянии вы до них доберетесь? Ведь погибшие персонажи в последующие схватки не переносятся.
15. An Ill Wind. Десять рыцарей смерти (по 1000 HP на брата) высасывают жизни у ваших героев и заражают их вампиризмом. Спасение лишь одно – комбинация Ribbon/Barette и Cursed Ring (которое можно найти в Midlight's Deep на этаже The Palings). А это значит, что в бою преуспеет лишь один персонаж. Сможете ли вы подготовить его к сложнейшему соло-испытанию в карьере? СИ

Две новые сценки и одна битва – вот чем приветствует бравую Агриас The War of the Lions.







АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
sonin.anatoliy@gameland.ru

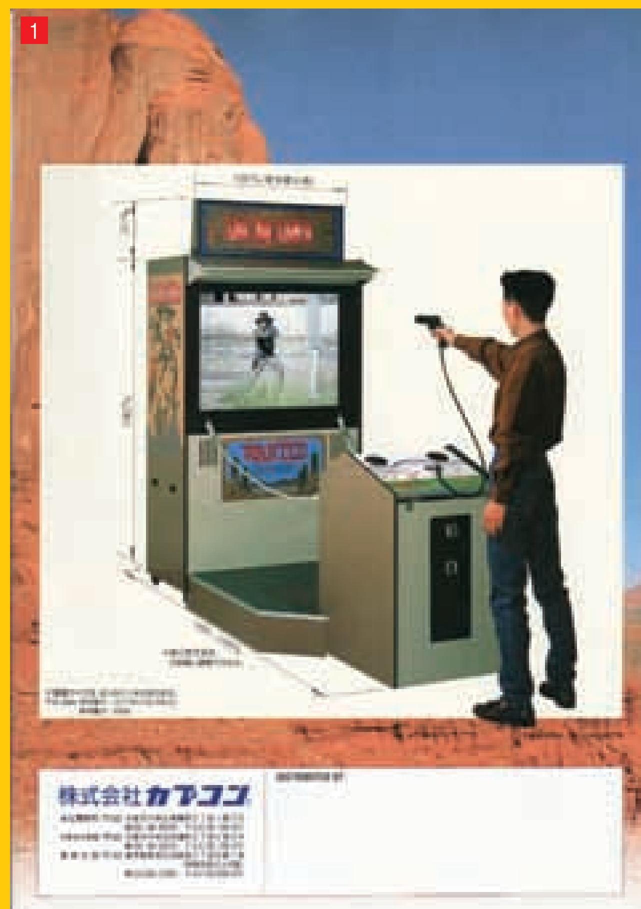
ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОГО КИНО

Аркады в наше время живут не столько за счет прожженных геймеров, сколько за счет казуальных игроков. Автоматы пользуются спросом только у посетителей кинотеатров, да у детей, оставленных в больших развлекательных центрах. В 80-е, когда аркады только появлялись, все было наоборот: залы ломились от игроков и зевак, а каждый геймер пытался оставить на любимом автомате рекорд.

Такой сценарий повторялся даже у нас, за железным занавесом СССР. Вот только пока мы круглыми сутками играли в «Морской Бой» и «Конька-Горбунка», за рубежом уже зарождалось более-менее серьезное движение геймеров. И на то были причины: именно в конце 70-х – начале 80-х вышли легендарные аркады Pac-Man, Asteroids, Galaxian, Donkey Kong и Mario Bros. На игры стали смотреть по-другому. Эти годы по праву считаются золотой эпохой аркад. Домашние консоли тогда физически не могли показывать ту же графику, что автоматы, и геймерам поневоле приходилось просиживать круглые сутки в игровых залах. И чем дальше, тем более халтурные порты выдавали разработчики для домашних консолей. Ухудшало положение и то, что недостатка в платформах не было. Atari 2600, Atari 5200, ColecoVision, Emerson Arcadia 2001, Bally Astrocade, Fairchild Channel F System II – вам эти названия о чем-нибудь говорят? Вот и покупатели тех времен тоже не видели разницу между непонятными консолями и предпочитали просто держаться от них подальше.

Неудачное переиздание Pac-Man на Atari 2600 и ставший настоящей легендой E.T. (помните историю о том, как Atari выбросила тысячи нераспроданных картриджей на свалку?), кажется, окончательно убедили людей в том, что игры – лишь мимолетное веяние моды.

В это нелегкое время и появился автомат Dragon's Lair. Главное, что отличало новую игру от прочих аркад того времени, – великолепная графика от Дона Блата, одного из бывших диснеевских аниматоров. Игра, по сути, представляла набор мультяшных роликов о приключениях рыцаря Дирка, который отправился спасти из логова дракона принцессу. В специально отведенные моменты мультфильма игрок должен был двигать в нужную сторону рукоятку или жать на кнопку «меч». В результате Дирк ли-

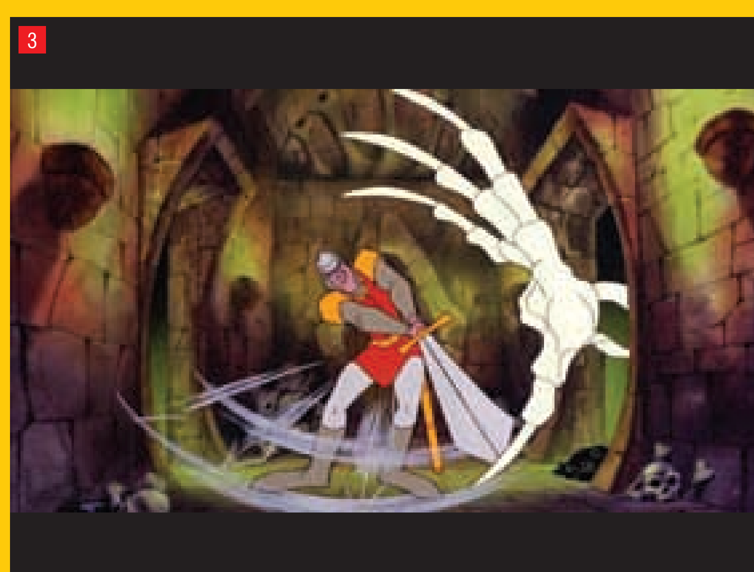


1

Домашние консоли тогда физически не могли показывать ту же графику, что автоматы, и геймерам поневоле приходилось просиживать круглые сутки в аркадах.



2



3

СКОРЕЕ В НОМЕР!

Если вы думаете, что авторы Dragon's Lair за 20 с лишним лет наконец-то успокоились, то глубоко заблуждаетесь: в следующем году к выходу готовится новый римейк для DS. Разработчики собираются добавить оригинальные сцены, ввести поддержку стилуса и вибрации (через Rumble Pak) и возможность отдавать Дирку команды голосом. Само видео будет перекодировано из HD-версии для PC.



ХОЧУ!

Старые автоматы Dragon's Lair и прочих представителей вымершего жанра в современных аркадах вы не найдете. Учитывая недолговечность таких автоматов, можно предположить, что рабочей версии не осталось и во всей России. Самый простой способ познакомиться с жанром – купить релиз от «1С» или заказать англоязычную версию через Интернет. Тот же Dragon's Lair издавался в США для всех возможных платформ и во всех возможных разрешениях. Найти нужную вам версию не составит труда.



4



бо уклонялся от опасности и бежал к следующей сценке, либо красочно умирал. Игровой процесс не блистал разнообразием и зачастую сводился к заучиванию единственно верного маршрута. Но великолепная графика привлекла внимание, и движение геймеров возродилось с новой силой. Через считанные месяцы после выхода Dragon's Lair уже был известен на весь мир.
А где спрос – там и предложение. За короткий срок у игры появилось множество клонов и последователей. Некоторые давали игроку куда большую свободу действий и представляли собой некоторое подобие квеста (как, например, Thayer's Quest), некоторые же, наоборот, оставляли минимум возможностей и даже анимацию заимствовали из неизвестных публике мультфильмов. Cliff Hanger, например, был собран из популярного в Японии, но почти неизвестного в Америке аниме Lupin III: the Castle of Cagliostro. Рынок заполонили однообразные клоны Dragon's Lair, и жанр интерактивного кино начал набивать оскомину. Прибавим к этому высокую цену за игру и недолговечность автоматов, и мы поймем, почему посетители аркад вскоре отвернулись от таких игр. Поднятая Dragon's Lair волна стихла.
В 90-х жанр получил вторую жизнь с появлением American Laser Games. Их игры могли похвастаться куда большей интерактивностью: теперь нужно было стрелять из пистолета в появляющихся на записанном ролике врагов. Первой и, пожалуй, самой известной игрой от них стал Mad Dog McCree. Интерес геймеров к жанру снова проснулся, но после выхода других стрелялок с однообразным геймплеем и отвратительной актерской игрой, об интерактивном кино снова забыли.
А разработчики Dragon's Lair все это время продолжали трудиться над своим сериалом. Вторую часть планировали выпустить еще в начале 80-х, но из-за падения интереса к оригиналу сиквел пролежал на полке восемь лет. Он вышел только в 91-м и был принят довольно прохладно. Несмотря на это сериал не сбавлял обороты – позже были и полностью объемная третья часть, и мультсериал, и переиздание на все возможные консоли. Dragon's Lair не забыт до сих пор – к выходу на PS3 и Xbox 360 готовится HD-римейк, а «1С» совсем недавно выпустила локализованную версию всех трех частей игры. Компания не забыла и про Mad Dog McCree, а в скором времени планирует выпустить и другие хиты интерактивного кино. Историкам и ценителям жанра релизы определенно понравятся, но вот нужны ли они рядовому геймеру – вопрос. Почти не интерактивный Dragon's Lair и однообразный Mad Dog McCree в наше время, кажется, вполне могут остаться без внимания игроков. СИ

1 Оригинальный геймплей Mad Dog McCree, поданный под соусом популярного в то время вестерна, пришелся по вкусу многим игрокам.

2 Примерно так выглядело большинство игр того времени.

3 А вот так выглядел Dragon's Lair. Уже понимаете, почему он понравился геймерам?

4 Вторая часть задержалась на восемь лет, и ко времени ее выхода игроки уже успели забыть про сериал.

5 В Space Pirates, одной из более поздних аркад от American Laser Games, к ужасной игре актеров добавились плохие костюмы и уродливые спецэффекты.

6 По качеству анимации Thayer's Quest явно уступал другим играм жанра, но геймплей в нем оказался намного интереснее.

Геймплей Dragon's Lair не блистал разнообразием, но великолепная графика помогла ему завоевать признание у игроков.

5

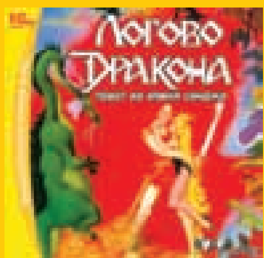


6



ЛОКАЛИЗАЦИИ ИНТЕРАКТИВНОГО КИНО ОТ «1С»

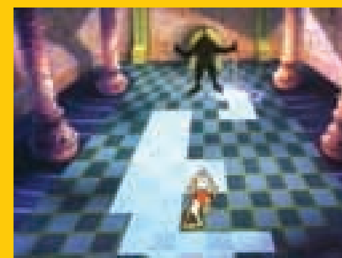
Про локализацию Dragon's Lair, Dragon's Lair III и Mad Dog McCree читайте рядышком, а здесь мы пройдемся по остальным представителям жанра, которых «1С» выпускает в этом году:
Mad Dog II, Crime Patrol, Crime Patrol 2, The Last Bounty Hunter, Who Shot Johnny Rock и Space Pirates – все это игры от American Laser Games, выпущенные ими в начале 90-х, и практически ничем, кроме тематики, друг от друга не отличающиеся. Точно так же, как и в Mad Dog McCree, здесь нужно следить за видеорядом и стрелять в злодеев.
Dragon's Lair II. От оригинального Dragon's Lair отличий здесь ровно два: во-первых, ролики теперь не выбираются случайным образом, а идут один за другим, а во-вторых, для полного прохождения нужно не только пройти все сцены, но и собрать спрятанные на них сокровища. В остальном – та же аркада, вид сбоку.
Thayer's Quest. Одна из самых необычных игр в жанре. Здесь можно не только свободно выбирать, куда отправится герой, но и использовать в сценках собранные по ходу путешествия предметы. Нарисован Thayer's Quest не так хорошо, как Dragon's Lair, но игровой процесс здесь намного разнообразнее.
Space Ace. Вторая игра от разработчиков Dragon's Lair и аниматора Дона Блата, вышедшая сразу после нашумевшего хита. Главная особенность Space Ace в том, что на каждую из сценок здесь есть несколько способов прохождения.

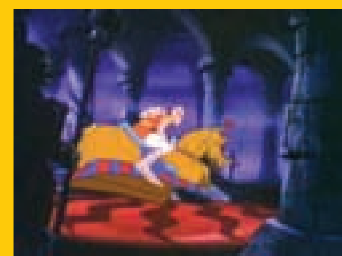


DRAGON'S LAIR

Несмотря на то что HD-версия игры появилась за рубежом еще в прошлом году, релиз от «1С» показывает картинку далеко не высокого разрешения. Это, конечно, придает игре определенный шарм, но на фоне Dragon's Lair HD, выпущенного «Акеллой», выглядит довольно странно. В качестве бонусов здесь добавлены вырезанные из аркадного релиза сцены, возможность менять количество жизней, а также и режим просмотра, позволяющий смотреть игру как мультфильм.
В остальном же это классический Dragon's Lair прямиком с автоматов начала 80-х. Если интересно посмотреть на живую легенду видеоигр, это отличный шанс. Рядовому же геймеру игра вряд ли приглянется. Ее не миновала беда любого римейка: как ни меняй графику и ни добавляй бонусов, а старенький геймплей все равно даст о себе знать. Слишком уж получилось сложно и однообразно.





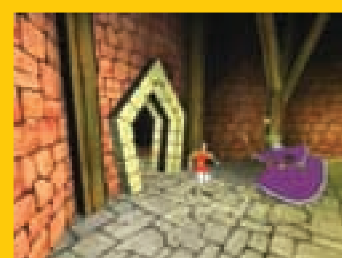


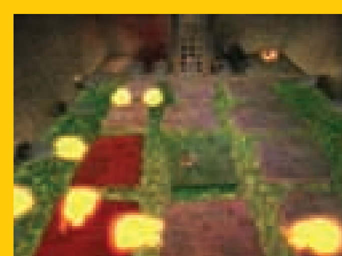


DRAGON'S LAIR III

Третья номерная часть Dragon's Lair зазывает игроков обещаниями «сногсшибательной трехмерной анимации» и «невиданных доселе помещений замка», но факты говорят против нее. За пару лет до выхода игры появился Dragon's Lair 3D, полноценный экшн для консолей с Дирком в главной роли. В нем впервые за всю историю сериала можно было свободно управлять героем. Издателям идея, видимо, не понравилась, и они решили сделать на том же движке римейк в старом стиле. Попросту говоря, они записали прохождение Dragon's Lair 3D на видео и заставили игроков, как и раньше, смотреть ролик и пару раз в минуту делать определенный выбор. Для чего было сделано такое «усовершенствование», нам не понятно, но именно эту игру и назвали третьей частью Dragon's Lair. Выглядит она не ахти, и играть скучно. Самая слабая из, пожалуй, всех Dragon's Lair для PC.





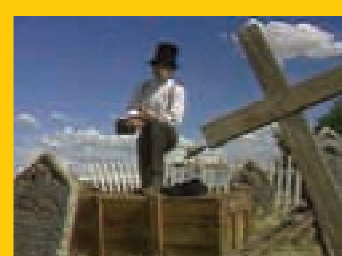


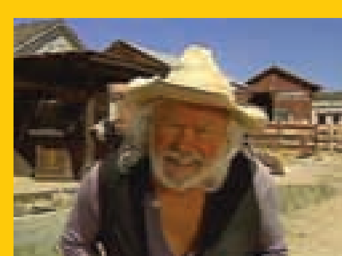


MAD DOG MCCREE

Mad Dog McCree – типичный представитель интерактивного кино от American Laser Games. Все болячки, которыми славятся их аркады, есть и здесь. Во-первых, игра жутко короткая. Даже на самой высокой (из двух) сложности проходится Mad Dog McCree минут за 20. Во-вторых, отстрел бандитов довольно быстро надоедает, а никакого разнообразия разработчики не предусмотрели. Плохую актерскую игру можно даже не относить к недостаткам – это уже канон жанра, без которого не обходится ни одна игра от American Laser Games. И в то время как Dragon's Lair еще можно продать неискушенной детской аудитории, Mad Dog McCree со своей тематикой жесткого вестерна им не подойдет. Единственные, кто могут получить от релиза удовольствие, – рефлексирующие геймеры со стажем, считающие, что «игры в наше время уже не те».







НОВОСТИ MMORPG


1


2


3


4


Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Final Fantasy XI: зачистки продолжаются

Снова тысячи читеров – горбатого могила исправит?

Square Enix отчиталась о второй осенней «чистке рядов» обитателей мультиплатформенной Final Fantasy XI (**http://www.playonline.com/ff11us**). В октябре заблокировано 7900 аккаунтов, что чуть меньше, чем месяц назад (8080). При этом 6750 геймеров навсегда утратили шанс вернуться в игру (было – 7050), а еще 1150 лелеют надежду на прощение – их дела пока находятся «на рассмотрении» (в сентябре очередь ожидающих составила 1030 человек).

Основные нарушения все те же. На первом месте использование ботов и «автоматизация» действий персонажа различными скриптами и утилитами. Вторая по популярности провинность, влекущая отлучение от Final Fantasy XI, – операции с реальными деньгами (RMT). Заметим, что, в соответствии с игровым соглашением, Square Enix считает серьезным нарушением столь обычную в других MMORPG вещь, как «монополизация квестовых локаций (Instances) и монстров».

Как всегда, игровые репрессии получили четкий денежный эквивалент. Если в сентябре экономика Final Fantasy XI недосчиталась 2.6 миллиарда gil, то в октябре убытки оказались меньшими – 2.3 млрд.

2 Concerto Gate: проект, несомненно, жив

Цену обещаниям разработчиков узнаем весной.

Больше года назад Square Enix вместе со студией Hangame анонсировала Concerto Gate (**http://concgate.hangame.co.jp**). Новая MMORPG – это продолжение чрезвычайно популярной в Японии, Китае и на Тайване Cross Gate, выпущенной Square Enix в 2001 году и собравшей более 23 миллионов игроков.

Руководит созданием Concerto Gate Ёскэ Сайто (Yousuke Saitou), ранее работавший над Cross Gate. В отличие от предшественника, сиквел идет в «полном 3D», хотя и не отходит от канонов анимешной графики – персонажи все как один милые и забавные.

Создатели обещали невероятно красивые и интерактивные пейзажи, в которых герои смогут оставлять следы на снегу и круги на воде, а каждое действие игрока будет влиять на весь мир в целом. И вот появились достоверные свидетельства тому, что Concerto Gate уже почти готова. На официальном сайте выложены карты мира, работает сервер, доступна регистрация и клиентская часть игры. Увы, но все это пока на японском языке, и для западных геймеров малодоступно.

Впрочем, публичная английская бета-версия Concerto Gate ожидается относительно скоро – весной 2008 года. Пока неясна ситуация с бизнес-моделью этой MMORPG, но в любом случае денег с нас много не попросят – либо это будет free-to-play проект с премиальными опциями, либо, как пишет портал «Боевой народ», абонентская плата «приятно всех удивит и будет намного ниже среднего показателя».

3 Zero: еще один удачный старт?

Серверов на всех опять не хватило.

Удача может настигнуть разработчиков еще на стадии тестирования игры – мы помним, как в январе прошлого года, спустя всего 75 минут с начала открытой беты MMORPG Dekaron (**http://www.dekaron.co.kr**), на ее серверах обнаружилось 140 тысяч «тестеров». Не менее внушительные 200 тысяч геймеров памятны по тесту Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (**http:// www.lotro-europe.com**) и так далее.

У sci-fi MMORPG Zero (**http://www.zero3000.com**) ситуация складывается еще забавнее – новые серверы (Centauri и др.) пришлось открывать уже на стадии… альфа-теста. Разработ-

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

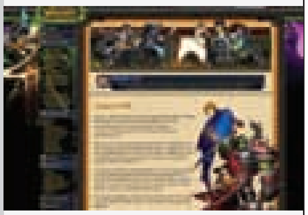


Seal Online (http://www.sealonline.com) завершил основные этапы разработки и запустил в заселенный комично-мультяшными монстрами мир Shiltz всех желающих поработать альфа-тестерами. Удовольствие, впрочем, будет недолгим – всего 10 дней, после чего проект снова уйдет на доработку. Напомним, что Seal Online привлекает всего двумя вещами – оригинальным набором из 7 классов персонажей и не менее забавной возможностью заключать официальные внутриигровые браки.

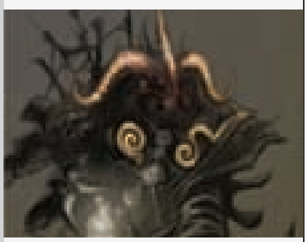


Дабы достойно отпраздновать выход The Kamael – первой главы новой части Lineage II: The Chaotic Thron, NCsoft Europe решила провести конкурс на оригинальный концепт плаката, который будет вложен в коробку с игрой. «Если у вас есть художественный талант и страсть к Lineage 2, мы ждем ваши варианты плакатов. Слава достанется не только победителю, чья работа будет увековечена во вложении к коробке, остальных тоже ожидает куча призов!» – так подбадривали устроители участников состязания. Что интересно, работы принимались до 19 ноября 2007 года только от граждан РФ старше 12 лет. Судейская комиссия состояла из сотрудников NCsoft Europe, списки победителей должны быть вывешены на сайте game.cod.ru не позднее 30 ноября 2007 года.

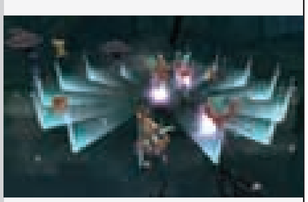
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Официальный сайт World of Warcraft (http://www.worldofwarcraft.com) представил обновленный и доработанный PvP-раздел. О поединках между игроками теперь рассказывается не в общих чертах, а весьма подробно: что такое PvP и очки чести, World PvP и бои на Арене, почему Альянс воюет с Ордой и как избежать атаки других игроков. Не забыты и поля сражений: Arathi Basin, Warsong Gulch, Alterac Valley, Eye of the Storm.



Подтверждена «окончательная» дата выхода The Chronicles of Spellborn (http://www.tcos.com), игры, которая редко покидает первую десятку рейтингов самых ожидаемых проектов. Релиз необычной MMORPG, в которой амуниция не влияет на боевые параметры персонажей, а результат поединка почти случаен, состоится не позднее «самого начала 1 квартала 2008 года». По словам представителя разработчиков, сейчас завершается внутреннее закрытое тестирование и оптимизация кода, после чего начнется подготовка к открытому бета-тесту.



Слухи о задержке выхода Zu Online (http://zu.igg.com) не нашли подтверждения. Игра, которую самые горячие головы называют «жемчужиной боевого Востока», строго по графику вышла на закрытый альфа-тест, в котором поучаствуют больше тысячи расторопных геймеров, успевших получить ключ активации. IGG напоминает, что тестерам придется выучиться боевым искусствам и фехтованию у воинов-монахов, а вместо гильдий будут секты.

чики из TQ Digital Entertainment явно не были готовы к проявленному со стороны геймеров интересу и опрометчиво не ограничили доступ «на альфу». А ведь опыт у компании был – за плечами Conquer Online, Eudemons Online и локально-китайская Mo Yu, чей рекорд в 550 тысяч одновременно играющих геймеров вывел ее на 5-е место в Поднебесной.
Объяснять странную притягательность Zero можно двояко: либо всеобщей усталостью от фэнтези, либо тем, что перед нами модернизированный и онлайновый Mechwarrior. В этой MMORPG игрок («пилот») управляет боевыми роботами, которые без затей зовутся Mech-Warrior'ами. А после того как персонаж добирается до 100-го уровня, у вас уже не один, а целых три робота, два из которых, доставшиеся как бонус, имеют аж 145-й уровень. И вся тройка находится на поле боя одновременно, поддерживая и дополняя друг друга! Добавьте к этому систему из 10 загружаемых в роботов боевых и/или оборонительных программ (core types), а также возможность оперативной трансформации Mech-Warrior'ов и… вам самим захочется поучаствовать в этом альфа-тесте. Все, что для этого нужно, имеется на сайте Zero.

4 With Your Destiny: новый класс персонажей

Стать Богом? Не вопрос!

Бесплатно-премиальная With Your Destiny (**http://www.wydglobal.com**) порадовала очередным апдейтом под впечатляющим названием God Class System, который, как легко догадаться, ввел в игру новый тип персонажей – Богов (Gods). Параллельно с этим подверглся изменениям и Глобальный рейтинг. С 22 октября первые 50 персонажей в каждом из 4 классов (Trans Knight, Foema, Beast Master и Hunter) получают особые бонусные очки (special points), которые распределяются в простой арифметической пропорции (1 место – 50 очков, 2 – 49, 3 – 48 и т.д.). Рейтинг обновляется ежедневно в 9 утра (по серверному времени), очки разрешено накапливать, так что появляется очень весомый довод удержаться в призовой группе как можно дольше. Special points можно обменять на ценный предмет, после чего накопленная сумма уменьшится на потраченное количество очков.
Ну а чтобы всем стало еще веселей, а Боги появились как можно скорее, до конца ноября в With Your Destiny будут чуть-чуть снижены затраты времени на прокачку – каждое воскресенье в течение 24 часов будет действовать правило двойного набора очков опыта (Double EXP Event). Основной «ареал распространения» этой MMORPG – Азия, включая Японию и Китай, а также Бразилия.

5 MMORPG лишают геймеров сна…

…и делают это куда надежнее, чем кофе.

Профессор психологии из Университета Сиракуз (США) провел сравнительное исследование влияния игр на состояние здоровья студентов. Сотню подопытных разбили на 4 группы по 25 человек и приказали им играть. Первые три группы тестировали исключительно оффлайновые развлечения: одна мучила местные аркадные автоматы, вторая оттягивалась на PlayStation 2 за квестом Gauntlet: Dark Legacy, а третья – пробавлялась вечным компьютерным хитом Diablo II. Больше всего, на наш взгляд, повезло четвертой группе испытуемых. Им обеспечили круглосуточный выход в Интернет и бесплатный доступ к MMORPG Dark Age of Camelot.
Спустя месяц подвели итоги. Те, кто играл в MMORPG, тратили на это в среднем по 14.4 часа в неделю. Что ровно вдвое больше тех, кто играл в Diablo II (на остальные игры испытуемые тратили времени еще меньше). Более того, игроки в Dark Age of Camelot (надо признать, не самую успешную MMORPG) демонстрировали наибольшее удовлетворение от игры и чаще заявляли, что обзавелись новыми друзьями.
Увы, у этой же группы отмечались серьезные нарушения сна, ослабление показателей здоровья и хорошо знакомый многим геймерам фатальный спад успехов в учебе. СИ



5

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.0
Perfect World	http://www.wanmei.com/en/wanmei.htm	7.0

Опрос общественного мнения



Вот и наступили времена, когда мы с нетерпением стали ждать онлайновых ролевиков от отечественных разработчиков! Наши девелоперы повзрослели, набили шишек на играх «первого поколения» и теперь грозятся выпускать MMORPG мирового уровня.
На первом месте в душах геймеров W.E.L.L. Online (38%) – благодаря игровым достоинствам и, в значительной мере, крупной рекламной кампании. По 17-19% набрали не столь умело продвигаемые World of Tides, Ragnesis Online и Sphere 2.
А моя любимая Shelter Online: Мятеж, с «конструктором заклинаний» и невообразимым крафтингом, увы, обретается в конце списка…

Источник: MMORPG.com, опрошено 1 022 человек.

Специальная акция для подписчиков

журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ»

Подписка на 6 месяцев
«Страна игр» + DVD по цене 2100 руб
«PC игры» + 2 DVD по цене 1050 руб
Дополнительные скидки и подарки на полугодовую подписку не распространяются

Для каждого подписчика
в период с 1 ноября по 31 января
годовая подписка со скидкой 20%!!!!

Плюс майка с логотипом любимого журнала в подарок!

СТРАНА ИГР
DVD в комплекте
2 номера в месяц
на год ~~4180~~ ⇨ **3240** руб.

PC игры
2 DVD в комплекте
на год ~~2090~~ ⇨ **1620** руб.

СТРАНА ИГР + **PC игры**
«Страна Игр» + «PC игры»
на год ~~5586~~ ⇨ **4680** руб.



Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200   г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

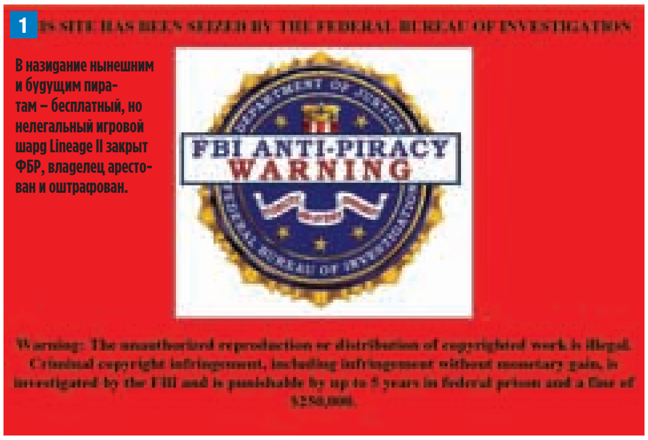
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



1 В назидание нынешним и будущим пиратам – бесплатный, но нелегальный игровой шард Lineage II закрыт ФБР, владелец арестован и оштрафован.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Подпольный сервер? 5 лет тюрьмы и штраф!

Как вы помните, примерно год назад сотрудники ФБР были вынуждены арестовать и отдать под суд жителя Калифорнии (США), который в течение ряда лет держал на своих домашних серверах пиратские шарды MMORPG Lineage II (**http://www.lineage2.com**).

Словосочетание «были вынуждены арестовать» употреблено не случайно. Задолго до ареста американский пират уже получил несколько предупреждений и всякий раз обещал компетентным органам прекратить незаконную деятельность. Впрочем, о данных обещаниях американец очень быстро забывал и вместо закрытия подпольного L2Extreme заменил его серверы на… более производительные. Мощность каждого из шардов повысилась с типичных 1500 до 4000 одновременно играющих пользователей, что уже сопоставимо с официальными серверными кластерами NCsoft (до 10 тысяч человек). Впечатляет и набранная пользовательская база L2Extreme – более 50 тысяч активных подписчиков.

В иске, вчиненном упорствующему пирату, нанесенный официальным владельцам игры урон оценен в $750 тысяч в месяц (заметим, что владелец L2Extreme денег за игру не брал). Сумма набралась внушительная, а потому не стоит удивляться, что и приговор незадачливому калифорнийцу оказался весьма суров – 5 лет лишения свободы и штраф в $250 тысяч.

В конце 2006 года предупреждения от NCsoft получили и три российских шарда Lineage II, которые, в отличие от строптивого американца, немедленно закрылись.

Социальная сеть принимает… слюну и кровь

Каких только поводов для организации социальных сетей не придумано – собирают вместе одноклассников и выпускников институтов, профессионалов или фотографов, объединяют людей по цвету кожи или исповедуемой религии. Кажется, ничего нового уже не выдумать. Но не тут-то было, новый проект GeneTree (**www.genetree.com**) предлагает пользователям объединиться в виртуальные «семьи» с научным подтверждением родственных связей между ними!

Ответ на вопрос «Кто я, откуда и где мои родственники?» предлагается делать на основе генетического материала пользователей – набор для сбора материала для исследования 5 членов семьи пришлют всем бесплатно. Затем, после платного анализа слюны или крови, каждый пользователь получит личную «генетическую карту» и заключение о своих генетически подтвержденных родственниках. Последнее готовится на основе громадного банка данных геномов 170 наций из всех регионов мира. «Наша цель – посадить рядом двух любых людей мира и иметь возможность рассказать им, каковы их родственные связи», – утверждается на заглавной странице проекта.

Идея организации необычной социальной сети зародилась в 2006 году у руководства компании Sorenson Genomics – первой в мире лаборатории, аккредитованной для генетических и генеалогических исследований американской Ассоциацией банков крови (American Association of Blood Banks). Мягко говоря, странная идея нашла живой отклик у тех, кому важно знать свое происхождение и кто имел ресурсы для воплощения проекта в жизнь, и уже с 23 октября GeneTree начала работу в тестовом режиме.

Помимо общей генетики и генеалогии, пользователи, как обычно, могут размещать фотографии и видео, а также вести свое генеалогическое древо на базе передающихся по материнской линии генов.

Большинство японцев – за ужесточение контроля над Интернетом

Свыше 90% японцев, принявших участие в организованном властями этой страны опросе, касавшемся необходимости контроля над появлением в Сети потенциально опасных сайтов, высказались за введение жестких мер. Против контроля над сайтами было лишь 4.5% из 8 тысяч опрошенных, сообщает сетевое агентство Lenta.ru.

По данным того же опроса, 90.9% респондентов высказались за введение запрета на владение материалами, содержащими детскую порнографию (что на 10.4% больше, чем по итогам опроса пятилетней давности). Согласно ныне действующему японскому законодательству, преступлением считается только распространение, но не владение детской порнографией.

В Японии с 2003 года уже действует закон, накладывающий серьезные ограничения на работу виртуальных служб знакомств. Однако интернет-ресурсы, наподобие клубов самоубийц (оказавшиеся впоследствии отличной кузницей кадров для криминалитета), пока никем и никак не контролируются.

Все до единой школы подключены к Интернету

«Мы завершили подключение всех российских школ к Интернету, как и обещали», – сообщил первый вице-премьер РФ Дмитрий Медведев на международной конференции «Социально-экономическое развитие: Новые рубежи». Результат достигнут даже с опережением графика – все 59 тысяч российских школ должны были быть подключены к Сети до конца 2007 года, а уже в августе эта работа была закончена на 96%. Как ни странно, но серьезным препятствием для подключения школ к Интернету было отсутствие в некоторых местах электричества и самих компьютерных классов.

Отметим, что, на зависть многим геймерам, образовательные учреждения получили широкополосный и неограниченный доступ в Интернет (от 128 Кбит/с и выше).

Затраты государства на организацию «школьного» доступа составили 3 миллиарда рублей. Стоимость проведения Интернета в одну школу составила в среднем 56 тысяч рублей. На оплату трафика в масштабах всей страны будет расходоваться 1.1 миллиарда рублей в год.

Mos2.ru: дополним карту фотографиями

Карта Москвы на Mos2.ru (**http://www.mos2.ru**) дополнилась интерактивными возможнос-

БЛОГОСФЕРА

«Пристанище Маньяков»
http://community.livejournal.com/gamer_ua

Кому читать:
тем, кто убежден, что все споры решает Deathmatch.

Перед нами попытка создать образцовое сетевое сообщество для геймеров-декагентов. План работ сомнений, казалось бы, не вызывает: обсуждение компьютерных игр (новых и старых), перспективы игровой индустрии, «железо» и системные требования, а также сюжеты, прикольные ситуации, сетевые баталии и многое другое. Но, как говорится, дьявол сокрыт в мелочах… Коллективному дневнику от роду всего ничего – чуть больше месяца, но начало положено бодрое. Украинец Кальдазар и его пока немногочисленные комментаторы обмениваются впечатлениями об играх в стиле: «Отличная комбинация экшна, магии, RPG-элементов, своеобразного стим-панка и прочувствованной атмосферы безумия и декаданса». Этот пассаж поймет и примет далеко не каждый геймер, но если вам близка готика и вы догадываетесь, что такое Некрономикон, то непременно загляните сюда.

«Лог жизни Настоящего Компьютерщика»
http://xxxxpro.livejournal.com

Кому читать:
тем, кто полагает, что его жизнь беспросветнее, чем у других.

«Сегодня наткнулся на астрологическую карту Москвы: **http://www.realty-vip.ru/astromap.htm**. Хотя я не очень верю в астрологию, но все же меня это заинтересовало. И вот что интересно: как оказалось, я работаю в районе, который совпадает с моим знаком зодиака. А я когда-то, когда приехал туда в первый раз, удивлялся, почему я чувствую какое-то внутреннее родство с этим местом», – таково одно из редких позитивных наблюдений в этом дневнике. Большинство же записей, появляющихся не реже раза в сутки, отражают непростую жизнь лишенного женского внимания молодого москвича, «логико-интуитивного интроверта», работающего на двух работах, конфликтующего с предками и пишущего диссертацию по соционике… Всем впавшим в депрессию и подумывающим о суициде рекомендуем использовать этот дневник как мощный транквилизатор. Принимать небольшими дозами в самые трудные минуты.

«Компьютерные игры»
http://blogs.mail.ru/community/pcgames

Кому читать /писать:
тем, кто играет на компьютере! А вы сомневались?

Этот коллективный блог – один из бесчисленных проектов некоего Джакомо Казановы, автора без малого 700 сообществ. Дело у парня явно поставлено на коммерческую основу – блоги создаются по несколько штук на каждую букву английского и русского алфавита. Но в случае с «Компьютерными играми» все получилось удачно: сообщество побывало в лидерах Блогов@Mail.Ru, да и темы тут обсуждаются горячие. Hitman (игра и фильм), Sacred («Князь Тьмы»), GTA San Andreas, Far Cry 2, Assassin's Creed и еще десяток проектов и игровых утилит – это лишь записи за одни сутки, а большинство постов прокомментировано не по одному разу!

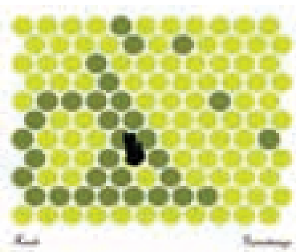
Мини-игры. Наш выбор

НА ЭТОТ РАЗ МЫ НЕ СТАЛИ ОГРАНИЧИВАТЬСЯ КАКИМ-ЛИБО ОДНИМ ЖАНРОМ – В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ ЕСТЬ И ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА, И КРОВАВЫЙ ACTION. НАШЛОСЬ МЕСТО И ДОВОЛЬНО ХИТРОМУ КВЕСТУ, А ТАКЖЕ «СЛОЖНОВЫИГРЫВАЕМОЙ» ЯПОНСКОЙ СТРАТЕГИИ. ОБЪЕДИНЯЕТ ФЛЭШКИ ЛИШЬ ОДНО – ВСЕ ОНИ ОЧЕНЬ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ.

CHAT NOIR

http://www.gamedesign.jp/flash/chatnoir/chatnoir.html

Простая на первый взгляд игра – перекрашивая кружочки из светлых в темные, надо не дать черной кошке возможности покинуть игровое поле. Никаких новых уровней или регулировки сложности, но флэшка – безусловный таймкиллер, один неверный щелчок мыши, и кошку уже не удержать.



FRANK'S ADVENTURE 3

http://www.2flashgames.com/f/f-638.htm

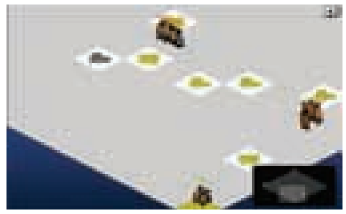
Перед вами третья серия похождений Фрэнка – парня без комплексов. В прошлом он неплохо проявил себя на почве легкого криминала, наркотиков и т.п., потому совершенно не удивился, когда на его мобильник позвонили инопланетяне и попросили сделать и выслать 6 эротических фотографий…



SCHOOL WARS

http://www.gamedesign.jp/flash/sw/sw.html

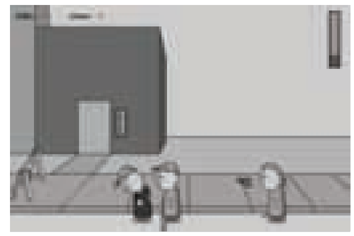
Еще одна мини-игра от японцев из Gamedesign, но уже не логическая, а стратегическая. Сражаются четыре школьные банды за территорию (надо захватить и перекрасить в свой цвет помеченные клетки поля). Время появления в банде новых членов зависит от контролируемой территории.



MADNESS INTERACTIVE

http://www.newgrounds.com/portal/view/118826

Масштабный action (2.7 Мбайт), в котором с избытком крови и насилия, но и немало оригинального. Например, возможность настройки внешнего вида персонажа, выбор врагов (от агентов матрицы до зомби) и т.д. Есть даже «экспериментальный режим» – чтобы опробовать 9 видов оружия.



Популярные блог-хостинги августа:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 71 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(55 тыс. записей/день, -8 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(52 тыс. записей/день, +16 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(247 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, +1 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(4 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

тями – каждый объект на карте получил собственный мини-сайт, информация на котором пополняется пользователями. С любым домом, улицей, организацией можно сопоставить фотографии, комментарии или описания. «Mos2.ru – это, прежде всего, очень практичный проект для жителей Москвы, – говорит руководитель проекта Игорь Кусов. – Социальные функции позволяют посетителям самостоятельно влиять на развитие ресурса, а значит, на сайте будет появляться информация «из первых уст». Чтобы стимулировать пользовательскую активность, мы будем интенсивно развивать функционал сайта. Например, в числе ближайших нововведений – лента городских новостей».

Для этого у Mos2.ru появилась специальная информационная панель и расширенный набор закладок: «Новости», «Поиск», «Утилиты» и «Личное». Помимо привычных сервисов, таких как поиск и расчет маршрута, Mos2.ru предлагает уникальные возможности как для продвинутых, так и для неискушенных пользователей. Например, теперь каждый может установить часть карты себе на сайт или сделать ссылку на участок карты mos2 в своем блоге. А функция «Адресатор» автоматически и очень быстро преобразует любые имеющиеся в тексте пользователя адреса в активные ссылки на Mos2.ru, отмечает портал «Вебпланета».

Отметим, что в Рунете у Mos2.ru есть соперники – схожие возможности предлагает «живая карта» социальной сети «Мир тесен!» (**http://mirtesen.ru**).

MMOG на работе: деньги и XP за просмотр почты

Огромное количество взрослых людей уважают многопользовательские онлайновые игры, где им приходится трудиться рука об руку для достижения результата – победы над врагом или выполнения задания (квеста). Статистика британской Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения утверждает, что среднему геймеру 33 года и у него более 10 лет игрового стажа. Поэтому вполне логичным выглядит желание коммерческих организаций, чтобы пристрастие людей к многопользовательским играм было во благо, а не в ущерб работе. Разработчики идут им навстречу, в частности, английская компания Seriosity (**http://www.seriosity.com**), занимается внедрением элементов игры на рабочем месте. Attent, одна из программ Seriosity, добавляет элементы онлайновой игры, например, в достаточно нудный процесс просмотра почты сотрудниками.

В зависимости от степени важности, тегов, отправителя и получателя каждому письму назначается эквивалент из определенной суммы Serios'ов, виртуальной валюты. По итогам выполнения задания все участники переписки по теме получают соответствующее количество денег и XP (очков опыта). А начальству остается лишь следить за развитием «персонажей» (сотрудников), выделяя и поощряя лидеров (highleveler'ов).

Этим, с точки зрения Seriosity, возможности применения многопользовательских игр на рабочем месте не исчерпываются – можно делить коллектив на «гильдии», давать XP, титулы и специальные эмблемы, если «гильдия» успешно завершит «квест» (проект) и представит нужные результаты. Виртуальные деньги сотрудники могут тратить на «улучшение экипировки» (обустройство рабочего места). Кроме того, лучшие гильдии получают доступ к работе над самыми интересными и денежными проектами-«квестами». СИ

Бесплатная браузерная игра номера

LANDS OF HOPE

ВЕРДИКТ 8.0

ЖАНР:	MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	Forlorn Games
ОНЛАЙН:	http://www.forlornonline.com

Создателями закрывшейся в 2004 году весьма популярной Forlorn Hope: Online нам явлено продолжение фэнтези-эпопеи в мире Myzan – Lands of Hope («Земля надежд»). Шаг вперед сделан приличный, хотя бы и в количественном плане: MMORPG состоит из 12 карт из 10 тысяч клеток каждая («открытие» очередной карты возможно после набора персонажем очередных 100 уровней). Стартовых специализаций «всего» 8 штук (бесплатные – лучник, маг, воин, лекарь и жулик, платные – отшельник и продвинутый воин Salvager), но благодаря эволюционной системе герой может развиться в один из 45 классов. Возросло и количество навыков – их более 100: от привычного приручения животных и кузнечного дела, до уникального доения (получение ресурсов без убийства мобов) или отпущения грехов убитым монстрам (приносит XP и дает временный бонус параметрам персонажа). Квестов «пойди, убей, принеси» вообще море – разработчики уверяют, что больше тысячи. А уж количеству ресурсов, артефактов, оружия и брони остается только изумляться – настолько их много. Обзавелись «Земли надежд» и приличной графикой в заставках локаций.

Отдельной похвалы заслужил игровой интерфейс – на первый взгляд сложный, с 11 меню, каждое с десятком и более настроек. Однако после получаса освоения признаешь, что все понятно и логично: слева – мини-карта для телепорта между локациями, в центре – основное окно, тут у нас битвы, диалоги и инвентарь. В нижней части два чата: технический (подсказки/замечания сервера) и обычный, где можно общаться с другими геймерами, членами гильдии, боевой группы или с администраторами.

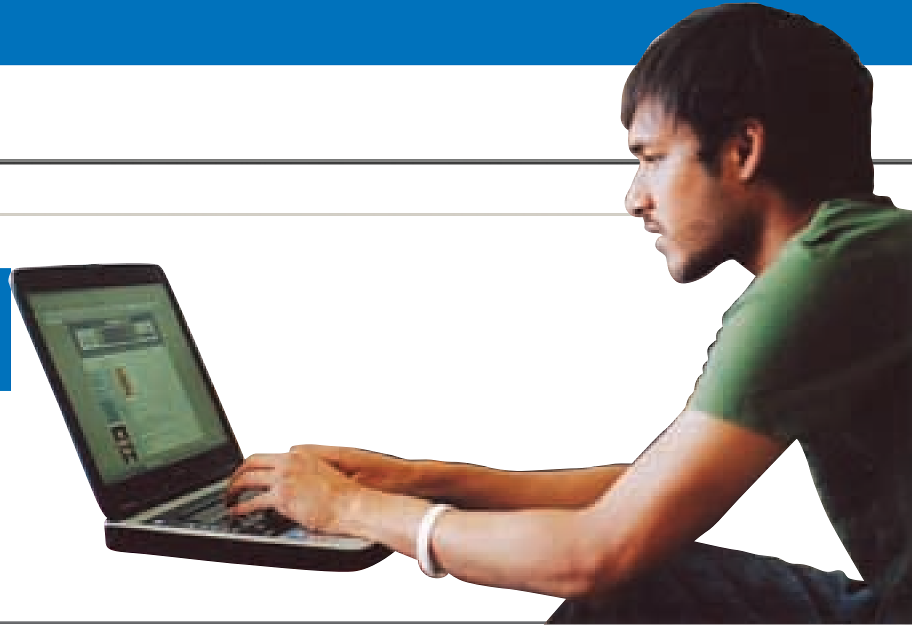
При регистрации (на одном аккаунте разрешено иметь до 5 персонажей) выбора расы у нас нет – до 100 уровня все мы люди (Humans). После 100-го уровня и единовременной уплаты $15 можно приступить к эволюции – сменить расу на Undead (оборотни, вампиры, баньши, мумии и т.п.) или продолжить развитие в человекообразном виде (гномы, эльфы, полурослики и т.п.).

PvP в Lands of Hope регулируется очень просто. При регистрации вы выбираете один из двух серверов: Trollsgrove, без убийств игроков, без воровства и взлома домов, или Hellsgate, где разрешены абсолютно все мерзости. Будьте внимательны, перейти потом с сервера на сервер не удастся.

Боевка, после того как вы активировали заклинания и выбрали оружие, примитивна – жмете мышкой на иконку «Удар» или «Удар магией». Если бой выигран, по его окончании здоровье будет таким же, как в начале сражения – отдыхать или лечиться не надо. При поражении вы превращаетесь в призрак и летите к ближайшему храму за воскрешением.

Внимание: игровой мир Myzan «заточен» под Internet Explorer, в Firefox и других альтернативных браузерах могут не работать некоторые кнопки.

10 фотохостингов web 2.0





Автор:
Станислав Полозюк
vip333@aaanet.ru

1 500px сам выбирает, какие фотографии разместить на своих страницах.

2 Сверхоперативный mopoto – щелкнул мобильником, и через две минуты фотография уже в Интернете.

3 Photosight – это, наверное, самый посещаемый фотохостинг Рунета.

Если кто-то из ваших знакомых говорит, что отечественный Web 2.0 никуда не годится, дескать, до зарубежных собратьев нам еще далеко – не верьте. В Рунете хватает вполне оригинальных проектов, которые относятся к самому быстро развивающемуся сегменту Интернета. Доказательства? Взгляните хотя бы на популярные отечественные фотохостинги! Если пару лет назад при необходимости выложить фотографии или картинки во Всемирную Паутину на ум приходили только зарубежные ресурсы, то сейчас ситуация кардинально поменялась.

Flamber.ru

http://www.flamber.ru

Оценка: 9

Пожалуй, один из лучших отечественных фотохостингов, как в плане дизайна, так и по функциям. Сервис отдаленно напоминает эталонный, но англоязычный Flickr. Загрузив на Flamber фотографии, вы присваиваете им соответствующий тег (ключевую фразу/слово), который в дальнейшем могут использовать посетители для поиска содержимого по ресурсу. Есть возможность загрузки фото напрямую с телефона, а также несколько уровней доступа к вашим изображениям – согласитесь, будет нехорошо, если жена случайно увидит видеоотчет с прошедшей вечеринки…

35Photo

http://35photo.ru

Оценка: 8

Своеобразный и, на первый взгляд, ничем не примечательный ресурс: неплохой дизайн, минимум функций. Но у 35Photo есть своя фишка – художественная ценность размещаемых работ. Поэтому доступ на сайт получают не все, а только те, кого пригласили участники данного проекта, или те, чьи работы им понравятся и за чью кандидатуру они проголосуют. Кроме того, существует лимит на закачку – 1 фото в 3 дня. Лимит увеличится, если ваши фотографии получают высокие рейтинги. Когда (и если!..) станете членом 35Photo, сможете вступить в сообщество по интересам или создать свое.

Photosight

http://www.photosight.ru/

Оценка: 8

Один из самых заслуженных (существует с 1999 года) и посещаемых ресурсов по фотографии. Комьюнити Photosight'а очень велико – ежедневно по 500 и более человек online и не менее 600-700 новых фото. На сервере сформированы кланы, они выбирают понравившиеся работы и рекомендуют их к просмотру. Проводятся регулярные фотоконкурсы с призами и «признанием масс»: отличившимся присваивают звания от «претендента» до «гуру». Немного напрягает обилие рекламы, но без нее, тем более на столь затратном сервисе, по-видимому, не обойтись.

Photofile

http://photofile.ru

Оценка: 7.5

Еще один популярный отечественный фотохостинг, появившийся на свет довольно давно, в связи с чем сформирована приличная база изображений. В остальном ресурс ничем не выделяется: неплохой дизайн с небольшим количеством рекламы, средняя скорость работы и свободная регистрация.
Сайт хорошо подходит для размещения информации, но никак не для общения с товарищами по интересам.

Что такое Web 2.0?

Термин Web 2.0 до сих пор предмет многочисленных обсуждений. Его появление связывают с выходом статьи What Is Web 2.0 Тима О'Рейли. В этой статье Тим увязал появление большого числа сайтов, объединенных некоторыми общими принципами, с общей тенденцией развития интернет-сообщества и назвал это явление Web 2.0., в противовес «старому» Web 1.0 Иными словами, ресурсы Web 2.0 – это те сервисы, содержимое которых (контент) формируют сами пользователи, например, размещают фотографии, новости, ведут блоги и так далее.

Fotoplenka

http://fotoplenka.ru

Оценка: 7.5

Клон Photofile, хотя все может быть и наоборот – трудно установить, кто из них появился раньше. Множество картинок, рассортированных по категориям, наличие тегов и, как ни странно, отсутствие рекламы. Дизайн обоих сайтов идентичный, поэтому особой разницы, на каком разместить файлы, нет. А вот начинка у них разная, поэтому посетите и сравните оба ресурса.

500px

http://500px.com

Оценка: 7

«Главное не количество, а качество» – именно таков девиз ресурса, где модераторы отклоняют 90% присланных работ. А потому на сервере выложено не много фотографий, новые появляются раз в 2-4 дня, но зато каждая картинка – маленький шедевр (не зря у сайта заголовок Art of Photography).
Посетители – люди, имеющие личный опыт в фотографии и дизайне, поэтому не стоит удивляться, что под каждой работой помимо комментариев приведены характеристики техники, которой делался кадр (название камеры и тип объектива).

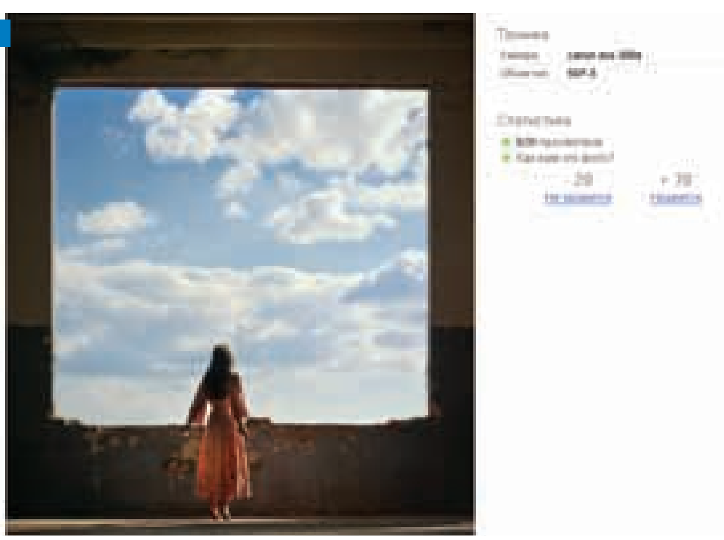
Фото.критик

http://www.fotokritik.ru

Оценка: 7

Сайт создан не так давно (в 2005 году), но уже успел превратиться в массовую тусовку фотографов. Для людей с общими идеями/интересами формируются группы, создать или вступить в которую может любой. Имеется обязательный атрибут всех фотохостингов – рейтинги (лучшая фотография дня, TOP 100). Есть услуга SMS-Лидер, с помощью которой можно поместить свое фото на главную страничку. А для обмена сообщениями и отслеживания изменений на сайте советуем скачать «ФотоКлиент» (http://www.fotokritik.ru/photoclient, платная/бесплатная версия).

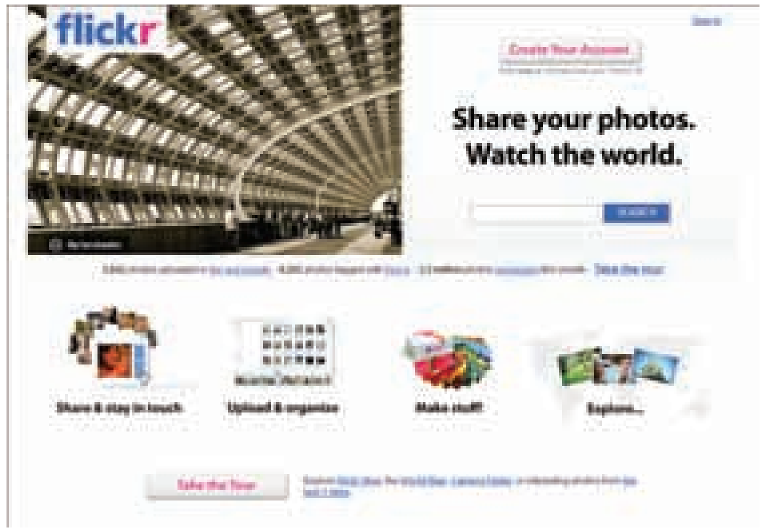
1



2







MOPOTO

http://mopoto.com

Оценка: 7

Сервис предназначен для публикации фотографий, сделанных мобильными телефонами и смартфонами с доступом в Интернет. При регистрации в системе MOPOTO вам присваивается почтовый ящик, на который вы и будете отправлять фотографии со своего телефона посредством MMS или e-mail клиента. Накопленные картинки можно экспортировать в блоги: livejournal, WordPress, Blogger, LiveInternet и так далее. Помимо изображений предусмотрена публикация видео. Единственный минус сервиса – убогий дизайн.

Gallery.ru

http://gallery.ru

Оценка: 7

При первом же посещении становится ясно, что создатели пожертвовали красотой в пользу содержимого, которое на ресурсе «очень разношерстное». Это и фотографии, и видео, и арт-работы. По количественным показателям проект превосходит даже Photosight: ежедневный online на сайте не менее 2000 человек, в базе – около 5 млн изображений и 15 000 видеороликов. Разобраться с этим поможет удобная поисковая система по фотоальбомам, которой могут похвастаться далеко не все конкуренты.

Зарубежный Web 2.0

В англоязычном сегменте Интернета существует множество фотохостингов. Судите сами: на образцовом Flickr (http://www.flickr.com) в месяц публикуется около 2.5 миллионов фотографий, имеется блог и множество других примочек. До сих пор держит марку ImageShack (http://imageshack.us) – огромнейшее хранилище изображений. Нельзя обойти вниманием и «старичка» PBase (http://www.pbase.com), созданного аж в 1999 году. В последнее время набирает обороты Photobucket (http://photobucket.com), позволяющий размещать как изображения, так и видео с последующим экспортом в блоги (LiveJournal, MySpace, Blogger и так далее).

Fotohoster

http://www.fotohoster.ru

Оценка: 6

«Молодой» фотохостинг с хорошим дизайном и ограниченным набором функций. Начинка скудна, но, скорее всего, это временное явление, ведь администрация неустанно трудится над своим детищем. Регулярно проводятся всяческие конкурсы, опросы и тому подобные акции. На момент написания статьи тут было зарегистрировано лишь немногим больше тысячи пользователей, что, конечно же, пока недостаточно... СИ



Уголок новичка





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

run-micr*@mail.ru:** *Здравствуйте! Скажите, можно ли скачать с помощью менеджера загрузки (GetRight или FlashGet) Windows XP Service Pack 2? Дело в том, что если этот файл качать с официального сайта стандартным менеджером загрузки Windows XP, то там прерывать-то закачку можно, но чаще всего после нажатия клавиш «Отмена/Закрыть» уже закачанная информация пропадает. И надо начинать сначала. Можно ли достать где-нибудь этот файл для обычного менеджера загрузки, чтобы его спокойно загрузить в несколько приемов? С уважением, Mikl.*

СИ: С поиском файлового хранилища, откуда можно скачать второй кумулятивный апдейт Windows XP, никаких трудностей быть не должно. Введите в любой FTP-поисковик, например, в FileWatcher (**http://www.filewatcher.com**) или FileSearch (**http://www.filesearch.ru**) название нужного файла (в нашем случае WindowsXP-KB835935-SP2-ENU.exe – для английской версии или WindowsXP-KB835935-SP2-rus.exe – для русской версии Windows XP) и выбирайте любую работающую ссылку из полутора-двух десятков штук. При выборе обращайте внимание на размер файла – он должен совпадать с тем, что вы пытались скачать с официального сайта. В большинстве случаев загрузка 260-мегабайтного файла шустрее пойдет с отечественного сервера, так что отдайте предпочтение файловым службам, адреса которых заканчиваются на «.ru». Перед установкой апдейта обязательно проверьте скачанный файл антивирусом!

thebestman*@mail.ru:** *Здравствуйте, Сергей. Недавно у меня сгорела материнская плата, она была старой, и я решил купить новую (ASRock ALiveNF5-eSATA2+) и еще процессор AMD 4600+, 1 Гигабайт оперативной памяти, видеокарту GeForce 8600gt sonic+ и после этого… компьютер стал зависать намертво еще в приветствии. Я все перепробовал! Ничего не помогает. Помогите, пожалуйста. Гордон Фримен.*

СИ: У вас теперь замечательный новый компьютер, но, к сожалению, об этом еще не знает «старая» операционная система. Поэтому она доводит загрузку до «приветствия», но, поскольку новое «железо» отказывается работать со старыми драйверами (и наоборот), все намертво виснет.

Самый простой и надежный выход – отформатировать жесткий диск и заново установить операционную систему, которая загрузит работоспособные драйверы, в том числе и с дисков, прилагающихся к новым компонентам.

Можно обойтись меньшей головной болью и попробовать загрузить «старую» Windows XP в безопасном режиме (при старте компьютера зажмите F8 и в появившемся меню выберите «Безопасный режим»/Safe Mode). Этот режим предназначен для исправления ситуации с неправильной установкой программного обеспечения (читай – тех же драйверов) или настройки операционной системы. Когда система загрузится в «Безопасном режиме», войдите в меню «Пуск» --> «Настройка» --> «Панель управления» --> «Система». На вкладке «Оборудование» выберите «Диспетчер устройств». В его окне найдите и удалите драйверы всех обновившихся устройств – видеоадаптера, контроллеров жестких дисков, системных устройств, встроенной звуковой и сетевой карты и так далее. После перезагрузки Windows XP наконец-то обнаружит новое «железо» и попросит у вас установочные диски с нужными драйверами. Дайте ей все, что потребуется. Возможно, после этого система полностью восстановит работоспособность и вы обойдетесь без переустановки Windows XP и тех программ, которые такая переустановка затронет. Полезные советы о восстановлении операционной системы после скоропалительного апгрейда железа вы найдете, например, на компьютерном форуме Ru.Board в теме «Восстановление Windows» (**http://forum.ru-board.com/topic.cgi?forum=62&topic=1537#1**).

venword*@mail.ru:** *Привет, «СИ»! Подскажите, пожалуйста, где скачать программу (java или для смартфонов), чтобы меняла мелодию при каждом входящем звонке! Заранее благодарю! Александр Г.*

СИ: Разработчики и программного обеспечения, и смартфонов/коммуникаторов уже давно подумали о такой опции. Скажем, на моем коммуникаторе E-Ten свою мелодию можно назначить и группе, и отдельному контакту из адресной книги.

Если эта опция не поддерживается вашим телефоном изначально, то попробуйте установить утилиту Ringo Mobile 1.3 (**http://www.pocketgear.com**). Эта программа поможет назначать определенную мелодию (MP3, WMA, WAV или midi) для каждого контакта или группы контактов, и не только на звонок, но и на SMS-сообщение.

Как вы правильно заметили в письме, индивидуальная мелодия позволит определить звонящего «на слух» и совершить (или не совершить!) какие-то действия. Но если знакомых у вас много, то потребуется недюжинная память, чтобы сразу сообразить, на кого из абонентов назначен тот или иной рингтон. Видимо, как раз по этой причине, в новой версии Ringo Mobile добавлена возможность назначения для контакта не только мелодии, но и фотографии/картинки…

Альтернативой Ringo Mobile может стать Photo Contacts Pro (**http://www.pocketx.net**), которая, впрочем, не поддерживает установку мелодий на SMS-ки. У обоих конкурентов есть общий недостаток – они плохо понимают русские имена файлов, так что используйте в названиях только латинские буквы.

frenk@mail.ru:** *Здравствуйте. Я купил игру BioShock, и у меня возникли некоторые трудности. Во время запуска она постоянно вылетает, не доходя до главного меню, и мне никак не удается ее запустить. Вот моя конфигурация:*

Процессор: Pentium 4 2813MHz
ОЗУ: 512MB
BIOS: 42302e31 Award Modular BIOS v6.00PG
…
Видеокарта: GeForce 7600GT (AGP 8X)
Помогите, пожалуйста. Заранее спасибо. Александр НасК Ющишен.

СИ: Похоже, кое-кто невнимательно изучил минимальные системные требования BioShock (**http://www.bioshockgame.com**):
Процессор: Pentium 4 2.4 ГГц
RAM: 1 Гбайт
Видеокарта: Direct X 9.0c совместимая со 128 Мбайт RAM (не хуже NVIDIA 6600/ATI X1300, за исключением ATI X1550)

Таким образом, совет очевиден: чтобы «генетически модифицированный» боевик от первого лица запустился, необходимо увеличить системное RAM до 1 Гбайт. Если после увеличения RAM проблема не исчезла, покопайтесь на официальном форуме техподдержки 2K Games (**http://forums.2kgames.com/forums/forumdisplay.php?f=42**), а если английский язык для вас неродной – загляните на наш форум (**http://forum.gameland.ru/m_1143613/tm.htm**) или, например, на конференцию Bioshock.ru (**http://www.bioshock-game.ru**).

Daniel_Jack*@mtu-net.ru:** *Здравствуйте, Сергей! Хотел скачать MMORPG Conquer Online с одного сайта, но ничего не получилось! На сайте, если я правильно разобрал с английского, рекомендуется загружать эту игру из раздела BT Download. Но вместо почти 400 Мбайт инсталлятора у меня скачивается похожий по названию файл Conquer_v4354_10.exe.torrent, но он всего 31 Кбайт! На сайте сказано, что его надо «открыть», но он не открывается! Я пробовал удалять из названия файла «.torrent», но после этого появилось черное окно, а затем сообщение об ошибке. Объясните, как скачать Conquer Online? Заранее спасибо, Николай Д.*

СИ: При возросшем объеме файлов и несметном числе интернетчиков «обычные» загрузки по протоколам http или ftp стали очень неудобными как для распространителей файлов (необходимо иметь мощные серверы-файлохранилища), так и для пользователей (очереди к серверам, ограничения скорости закачки, обрывы и лаги). Поэтому еще в прошлом веке Брэмом Коэном был разработан BitTorrent – особый протокол, предназначенный для быстрого обмена файлами через Интернет при помощи самих пользователей.

Идея в основе BitTorrent проста – если раздача файлов с центрального сервера слишком медленна, то давайте разобьем файл на мелкие фрагменты и пусть тот, кто уже скачал какой-то кусок файла, тут же начнет «отдавать» его обратно в Интернет – для тех, кто еще только приступил к закачке этого самого фрагмента. Принцип оказался очень действенным, на его основе работают все современные файлообменные («пиринговые») сети, а многие игры с его помощью распространяют клиентские части. Вы наверняка уже поняли, что загрузили не инсталлятор, а Torrent-файл, в котором содержатся лишь данные, необходимые клиенту сети BitTorrent для поиска и загрузки инсталлятора Conquer Online. Теперь вам не хватает лишь клиента, скачать его можно с сайта BitComet (**http://download.bitcomet.com/bitcomet/bitcomet_setup.exe**). СИ

Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru


ДОМ-2
ТНТ
СЧАСТЛИВЫ
ВМЕСТЕ
ТНТ
НАША
РАША
ТНТ
www.tnt-tv.ru
Реклама
Лицензия ЗАО «Интерфейс ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Росохранкультурой

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ПОЛНЫЙ ФОРСАЖ



Расширить линейку видеокарт на базе процессоров восьмой серии решилась наконец-то компания NVIDIA. Речь идет о NVIDIA GeForce 8800GT, анонс которой состоялся 29 октября этого года. В основе вышеупомянутого графического адаптера лежит чип G92. Ядро содержит 112 потоковых конвейеров, а на плату установлено 512 Мбайт графической памяти при шине 256 бит. Среди прочих особенностей отметим поддержку инновационного интерфейса PCI Express 2.0. Первые решения от сторонних производителей не будут кардинально отличаться от прототипа. Интересно, что представленный NVIDIA видеоадаптер выполнен в однослотовом варианте, что улучшает качество охлаждения в корпусе и упрощает сборку компактных систем. Система охлаждения представляет собой медно-алюминиевый радиатор с небольшим пластиковым вентилятором. Если опираться на технические характеристики, то NVIDIA GeForce 8800GT будет работать быстрее, чем NVIDIA GeForce 8800 GTS, а стоить будет дешевле. Частотные характеристики выглядят следующим образом: чип работает на 600 МГц, а память на 1500 МГц.

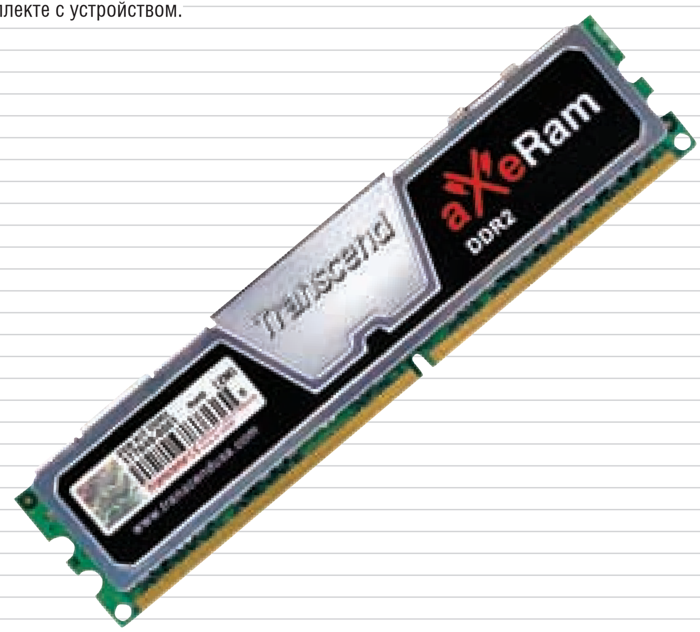


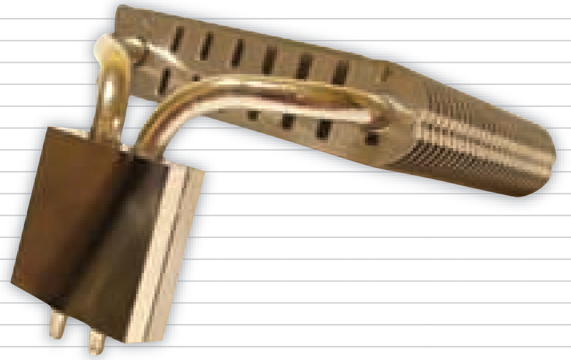
КОНСОЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

О настоящей популярности продукта говорит количество сторонних дополнений. Касается это не только игр, но и железа. Примером может служить известный плеер от компании Apple, для которого было изготовлено большое количество разнообразных, зачастую малополезных, устройств. Тем же путем решила пойти компания Microsoft и выпустила клавиатуру для собственной приставки Xbox 360. Поскольку консоль позволяет использовать все блага глобальной сети, в том числе и общение, специальный контроллер был бы многим пользователям очень полезен. Для соединения с контроллером от Xbox представленный манипулятор использует гарнитурный разъем, но постоянно переставлять манипуляторы не придется. Клавиатура попросту совмещается с геймпадом. Вместо обычной гарнитуры придется использовать специальную модель контроллера, которая будет поставляться в комплекте с устройством.

ПОМНИ ВСЕ

Компания Transcend, подражая многим другим производителям оперативной памяти, разработала собственную линейку модулей, предназначенных для энтузиастов. Наборы оверклокерской памяти Transcend получили название AxeRam. Совсем недавно были анонсированы комплекты с характеристиками DDR2-1066+ и DDR2-800+. Но производитель не собирается останавливаться – ассортимент Transcend AxeRam пополнился вариантом DDR2-1200+. Основной особенностью вышеупомянутого набора можно считать возможность работы на напряжении 2.2 В, в то время как аналогичные модели поддерживают 2.3 В или 2.4 В. В продаже можно найти пока что набор из двух планок емкостью по 1 Гбайт каждая. Используют модули Transcend AxeRam DDR2-1200+ схемы от Micron, а также шестислойный дизайн печатной платы. Производитель также снабдил планки охладителем. Если младшие модели обходились обычными пластинчатыми радиаторами, то здесь были применены системы с увеличенной оребренной частью, для лучшего распределения тепла и возможности обдува корпусными вентиляторами. В дополнение отметим, что производитель обещает на продукцию линейки AxeRam пожизненную гарантию.





ХОЛОДНАЯ ЛОГИКА

Как известно, все элементы системы нуждаются в охлаждении. В том числе и набор системной логики – северный и южный мосты. Если южный практически не требует кулера, то северный обезопасить следует в любом случае. Конечно, шум в корпусе раздражает, но ради качественного охлаждения приходится со многим мириться. Тем не менее можно поступить проще, заменив шумный вентилятор пассивным элементом. Компания Thermalright занимается изготовлением охладителей и хорошо известна зарубежным геймерам и энтузиастам. Совсем недавно состоялся анонс линейки пассивных кулеров. Среди представителей этой серии есть весьма интересные и недорогие модели. Например, модификации на тему популярного Thermalright HR-05. Выпущенные под индексами HR-05/IFX и HR-05 SLI/IFX новые кулеры для северного моста должны в первую очередь заинтересовать не только любителей тишины, но и энтузиастов. Разработчики заявляют, что Thermalright HR-05 SLI/IFX предназначен для использования в системах Crossfire и SLI. В любом случае, желающие могут установить на каждый из упомянутых кулеров вентилятор в форм-факторе 80-мм, если возникнет желание увеличить эффективность работы охладителя.

УСКОРЯЕМСЯ!

Интересным решением в сфере графических устройств порадовала и компания ASUS. Под маркой одного из ведущих изготовителей видеоадаптеров была выпущена плата ASUS EN8600GT TOP/HTDP/256M. Оснащенный модулями памяти со скоростью доступа 1 нс, этот ускоритель дает возможность разгона унифицированных конвейеров, а благодаря утилите SmartDoctor пользователи смогут увеличивать частоту шейдерного блока для улучшения графической производительности. Кроме того, уникальная система охлаждения обеспечивает понижение температуры чипа на 13°С по сравнению со стандартными решениями. Плата собрана с использованием собственного дизайна от ASUS. В качестве охладителя был установлен круговой пластинчатый радиатор, который обдувается вентилятором небольших размеров. В комплект поставки ASUS EN8600GT TOP входит эксклюзивное программное обеспечение, в том числе и ASUS Gamer OSD. Эта утилита дает возможность увеличения производительности в режиме реального времени, не выходя из игры. Кроме того, ASUS Gamer OSD позволяет записывать эпизоды игры или транслировать ее в сети Internet.





ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО

Консоли позволяют сегодня не только наслаждаться новинками игрового мира, но и использовать прочие блага информационных технологий. Совсем недавно компания Sony заявила, что готова выпустить в продажу специализированную камеру для приставки Sony PlayStation 3. Наконец долгожданный продукт стоимостью около $40 вышел на рынок. Камера подключается к консоли через высокоскоростной USB-интерфейс. Разработчики нового аксессуара взяли лучшие элементы и характеристики от EyeToy, совместимой с PlayStation 2, а также серьезно переработали дизайн. С помощью PS Eye пользователи могут записывать аудио- и видеоклипы прямо на жесткий диск Sony PlayStation 3. Камера способна снимать видео с разрешением 640x480 и частотой кадров 60 FPS. Она оснащена встроенным микрофоном, а также обычной и широкоугольной линзами. Из прочих особенностей отметим калибрующийся угол обзора (56 – 75 градусов), скорость съемки 120 кадров в секунду при разрешении 320x240 пикселей, а также возможность использования визуальных эффектов в режиме реального времени или их наложения при последующем редактировании.

СВОЙ СТИЛЬ

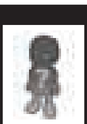
Компания Philips занимается не только производством мониторов и бытовой техники, но и делает неплохие акустические системы для домашнего использования. В том числе и портативные. Например, совсем недавно были анонсированы беспроводные наушники Philips SHD9100 класса Hi-Fi. Основной особенностью такой гарнитуры является, по заявлению производителей, длительное время работы без подзарядки. Сообщается, что геймер может наслаждаться высококачественным звуком в течение 6 часов подряд. Сама подзарядка осуществляется с помощью специальной док-станции. Что касается прочих особенностей, то Philips SHD9100 обладают шикарным дизайном и оснащены сверхлегким оголовьем. Таким образом, наушники не только радуют глаз, но еще и исключают вероятность появления дискомфорта после долгих часов игры. Качественный звук без искажений передается на расстоянии не более 30 метров. То есть можно заниматься своими делами, не будучи привязанным к ПК, и в то же время слушать музыку со своего компьютера. Частотный диапазон новинки: 10 – 28000 Гц, соотношение сигнал/шум – 80 дБ. Пока что новинка не добралась до российского рынка и ее цена на данный момент не известна.





СТЕКЛЯННЫЙ ГЛАЗ

Расширить линейку портативных веб-камер решила компания Creative и представила одновременно несколько моделей. Камера Creative Live! Cam Vista IM сделает общение через Интернет еще более комфортным. В комплект включено программное обеспечение от Creative для редактирования снимков и управления веб-камерой Live! Cam Manager, а также наушники. Фоторазрешение для этой камеры составляет 1.3 мегапикселей, а видео можно снимать на разрешении вплоть до 800x600. Камеру Creative Live! Cam Video IM Pro можно брать с собой всюду. Для подключения не обязательно использовать программное обеспечение – достаточно просто присоединить шнур к USB-порту. Функции Smart Face Tracking и Auto Tuning обеспечивают высокое разрешение передаваемой картинки и позволяют делать качественные снимки. Встроенный микрофон с технологией Live! Audio поддерживает передачу чистого звука без шумовых помех. Камера идет в комплекте с наушниками и программным обеспечением Advanced Video FX



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

42 ДЮЙМА

ВЫБИРАЕМ ТЕЛЕВИЗОР ДЛЯ КОНСОЛЕЙ NEXT-GEN

ВИДЕОИГРЫ ВО МНОГОМ СТИМУЛИРУЮТ ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС. ДОСТАТОЧНО ПОСМОТРЕТЬ, НА ЧТО СЕГОДНЯ СПОСОБНЫ КОНСОЛИ. ОДНАКО ОДНОЙ ПРИСТАВКИ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПОЛНОВЕСНОГО УДОВОЛЬСТВИЯ БУДЕТ НЕДОСТАТОЧНО. ДЛЯ КОНСОЛЕЙ NEXT-GEN НУЖЕН ХОРОШИЙ ТЕЛЕВИЗОР – В ИДЕАЛЕ FULL-HD. ОНИ ПОЗВОЛЯЮТ ОСУЩЕСТВИТЬ ПЕРЕХОД НА ВЫСОКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ, ТАК ПОЧЕМУ БЫ ЭТИМ НЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ? ОДНАКО, ПОЛУЧИВ ДОЛГОЖДАННУЮ PLAYSTATION 3 С ПОДДЕРЖКОЙ HD, НЕ СТОИТ ПОКУПАТЬ ПЕРВУЮ ПОПАВШУЮСЯ МОДЕЛЬ. СЛЕДУЕТ ВЗВЕСИТЬ ВСЕ ЗА И ПРИНЯТЬ ОСОЗНАННОЕ РЕШЕНИЕ. ЧТО МЫ И СДЕЛАЛИ В ОДНОМ ИЗ МОСКОВСКИХ АУДИО-ВИДЕО САЛОНОВ, НАХОДЯСЬ В ПОИСКАХ 42' ТЕЛЕВИЗОРА.

Название	Philips 42PFL7332	Pioneer PDP-4280 XD Kuro	Panasonic TH-R42PV7	Samsung PS-42C91 HR	Toshiba 42X3000PR	Panasonic TH-R42PY70	Hitachi 42PD9800TA
Тип экрана:	ЖК	плазменный	плазменный	плазменный	ЖК	плазменный	Плазма
Разрешение:	1366x768	1024x768	1024x768	1366x768	1920x1080	1920x1080	1024x1080
Контрастность:	4000:1	16000:1	8000:1	10000:1	6000:1	5000:1	10000:1
Яркость:	500 кд/м^2	1100 кд/м^2	1500 кд/м^2	1500 кд/м^2	500 кд/м^2	1500 кд/м^2	1400 кд/м^2
Угол обзора	176°	170°	178°	175°	176°	176°	179°
Звук	2 x 15 Вт	2 x 17 Вт	2 x 20 Вт	2 x 10 Вт	2 x 10 Вт	2 x 10 Вт	6 x 6 Вт
Вес:	30 кг	31.5 кг	34 кг	33 кг	27.5 кг	35.5 кг	35.5 кг

ЧТО ТАКОЕ HDTV?

Выпускать широкоэкранные телевизоры без поддержки пресловутого HDTV сегодня уже считается дурным тоном. Тем не менее, не все до конца понимают смысл этой аббревиатуры. HDTV (High Definition Television) стандарт для цифрового телевидения с высокой четкостью изображения. Этот термин появился в США и первое время являлся обозначением цифровых форматов телевещания с определенными характеристиками. Проще говоря, телевидение HDTV – цифровое, а не аналоговое, что повышает качество передаваемого изображения и звука. Но стоит помнить, что не все цифровое телевидение можно считать HDTV. В США, опять же, принято около 18 стандартов качества телевещания, и HDTV – самый поздний и самый лучший формат. И, скорее всего, не последний. Если говорить непосредственно о качестве, то аналоговый сигнал неизбежно подвергается воздействию многочисленных сторонних факторов, пробегая через кабели, усилители и ретрансляторы. Цифровой сигнал выгоднее отличается от аналогового за счет структуры передачи – он представлен в виде нулей и единиц. То есть пользователь получает всю видеоинформацию в идеальном, первозданном качестве. Или не получает вообще, если сигнал слишком слаб. Также встречается сокращение HD. Таким образом обобщаются все связанное с телевидением высокой четкости. Для уточнения стоит добавить, что HDV – всего лишь стандарт записи видео высокой четкости для любительских видеокамер.

Большинство телевизионных сетей всего мира использует многие другие стандарты вещания. Многим известны традиционные PAL (стандарт для Англии, Италии, Австрии), SECAM (стандарт для России, Франции) и NTSC(National Television System Committee – стандарт передачи в Канаде, США, Японии). Так вот HDTV имеет более высокое разрешение по сравнению со всеми перечисленными. Для системы NTSC разрешение равно 720x480, а PAL работает на 720x576. Типичным для них является традиционное соотношение сторон экрана – 4:3. Что касается HDTV, то стандартное рабочее соотношение для цифрового формата – 16:9 (более известное как WideScreen). Часто в описании или характеристиках можно встретить обозначение 1080p или 540i. Здесь цифра говорит о числе строк по вертикали, а буква – о типе развертки. Если p – прогрессивная, то i – «чересстрочная». Первая гарантирует лучшее качество изображения. Правда, не все мониторы и телевизоры могут работать на высоком разрешении с прогрессивной разверткой.

Цифровое видео отличает необычайная плавность. Как будто персонажи действительно живые, а за происходящим зритель наблюдает из собственного окна. Даже с качественным DVD видео в высоком разрешении не идет в сравнение. Все дело в скорости передачи. Стандартное аналоговое телевидение может позволить только 25-30 кадров в секунду, в то время как HDTV может держать до 60.

КРИСТАЛЛЫ ПРОТИВ ПЛАЗМЫ

Зачем покупать достаточно дорогую приставку, если невозможно использовать всю ее функциональность. Консолями Xbox 360 и PlayStation 3 поддерживаются высокие разрешения HD 480i, 480p, 720p и 1080p. Разъём HDMI (нет в некоторых старых моделях Xbox 360) с полосой пропускания до 10.2 Гбит/с обеспечивает цифровое DVI-соединение нескольких устройств с помощью специальных кабелей. Основное различие между HDMI и DVI состоит в том, что разъём HDMI меньше по размеру, оснащён технологией защиты от копирования HDCP (High Bandwidth Digital Copy Protection), а также поддерживает передачу многоканальных цифровых аудио-сигналов. Фактически HDMI является современной заменой аналоговых стандартов подключения, таких как SCART или RCA. Большинство вопросов при выборе касается технологии работы телевизоров. На данный момент на рынке присутствуют ЖК-телевизоры и плазменные панели. Преимущества и недостатки есть у каждого вида, так что каждый геймер выбирает наиболее оптимальный для себя вариант. Изначально технология плазменных экранов была лучше адаптирована для телевизоров больших размеров. В том время как ЖК-матрицы такого размера оказались слишком дорогими в производстве. Есть у кристаллов и проблемы с углами обзора. Если смотреть фильмы или играть большой компанией, то сидящие под большим углом будут замечать цветовые искажения.

Преимущества плазмы будут особенно заметны при диагонали более 50 дюймов. Среди недостатков этой технологии можно отметить проблемы выгорания. Любой контур статичного изображения (информация об игроке, панели, уровень жизни и т.п.) может остаться на экране. Поэтому стоит давать плазменному телевизору отдохнуть и не играть по 10 часов к ряду. При всем этом плазменные телевизоры дают потрясающий уровень яркости и контрастности. В общем и целом плазменная картинка поражает своей реалистичностью.

КАКИМ БЫВАЕТ HD И НА КАКИХ РАЗРЕШЕНИЯХ ОН РАБОТАЕТ

1080p и 1080i	1920x1080 точек
720p	1280x720 точек
540p и 540i	960x540 точек
480p и 480i	640x480 точек

Методика тестирования

Если говорить об играх, то их сегодня превеликое множество, как на Xbox 360, так и на PlayStation 3. Советуем уделять внимание характеристикам на тыльной стороне коробки с игрой. Она может не поддерживать желанные 1080p. Первыми играми для Xbox 360 с таким разрешением стали Virtua Tennis 3 и NBA Street Homecourt. Сегодня каждая консоль может похвастаться собственным довольно длинным списком. Для тестирования мы выбрали PlayStation 3. В качестве демонстрационной игры выступил шутер от первого лица под названием Darkness – яркий, красочный и жутковатый. Перед экспериментами производилась доводка изображения, изучалось меню телевизора, его функциональные возможности и некоторые другие важные особенности. Мы рассматривали модели с диагональю 42 дюйма. Таким образом, мы можем продемонстрировать, на что способна плазма в сравнении с ЖК.

Что мы тестировали

- Philips 42PFL7332
- Pioneer PDP-4280 XD Kuro
- Panasonic TH-R42PV7
- Samsung PS-42C91 HR
- Toshiba 42X3000PR
- Panasonic TH-R42PY70
- Hitachi 42PD9800TA

PHILIPS 42PFL7332

Компания Philips производит большое количество полезной в быту электроники. В том числе и телевизоры. Рассматриваемая модель ничем особенным не выделяется в плане дизайна. Простой экстерьер, ничего лишнего. Панель настройки расположено на левой стороне корпуса. Здесь можно найти шесть продолговатых клавиш. С их помощью и без использования пульта ДУ можно добиться требуемого изображения. Отметим, что переход между режимами отображения сигнала (например, между приемом с композита или HDMI-выходом) осуществлять удобнее с помощью пульта. Благодаря поддержке технологиий Pixel Plus 2 HD, Digital Natural Motion и усилению динамической контрастности изображение получается очень живым, ярким и естественным. Очень понравилось красочное меню с большим количеством опций. Поразил воображение мастер настройки картинки и звука на основе личных предпочтений пользователя. Дисплей можно поворачивать относительно вертикальной оси, что весьма удобно – не нужно двигать подставку. Из минусов отметим малое количество компонентных выходов. Если присоединена приставка, то еще несколько устройств, скажем DVD-плеер и видеокамеру, одновременно не подключить. На боковой панели также предусмотрен свободный USB-порт. В него можно воткнуть картридер или флешку памяти.





PIONEER PDP-4280 XD KURO

Летом 2007 года компанией Pioneer была представлена линейка плазменных телевизоров под общим названием Kuro. Все модели серии выполнены в черном цвете. Телевизор Pioneer PDP-4280 XD Kuro так же, как и остальные представители линейки, собран в глянцевом пластиковом корпусе. Он оснащен встроенным цифровым ТВ-тюнером и поддерживает технологию улучшения изображения Digital Colour III Plus. Отметим, что по сравнению с рассмотренным ранее Philips 42PFL7332 телевизор от Pioneer оснащен более мощными колонками. Звук у него намного лучше. А вот меню не очень удобное. Оно достаточно простое и содержит минимум настроек. Русификация также оставляет желать лучшего. Рассматриваемый телевизор можно повесить на стене, а можно установить на подставку. Регулировать высоту и угол не получится. Разрешение телевизора Pioneer PDP-4280 XD Kuro не очень высокое, и этот факт отразился на качестве отображения.

PANASONIC TH-R42PV7

Компания Panasonic практически не радует нас новинками в сфере информационных технологий. Интересы этой именитой фирмы полностью переключились на рынок потребительской электроники. Почему бы и нет, если это у Panasonic неплохо получается. Несмотря на то что телевизор Panasonic TH-R42PV7 не может похвастаться высоким разрешением экрана, мы остались весьма довольны продемонстрированным изображением. Технология Sub-Pixel Control устраняет зубчатость контуров и смазанность диагональных линий, делая края изображения более ровными. Недорогая модель телевизора Panasonic TH-R42PV7 оснащена массивной подставкой, так что поворачивать панель не представляется возможным. Отметим также, что большинство моделей обладают разъемами для подключения кабелей в вертикальной плоскости. То есть если телевизор повесить на стену, кабели будут мешать установке, а после фиксации значительно перегибаются. Здесь же система подключения хорошо продумана – выходы расположены в горизонтальной плосткости. Если пульт потерялся, то переключение каналов или настройку можно производить с помощью клавиш на лицевой панели. Меню простое и незамысловатое, но, несмотря ни на что, удобное.



SAMSUNG PS-42C91 HR

Компания Samsung придерживается единой стилистики при оформлении корпусов своих телевизоров. Модели этой марки можно легко узнать по небольшому колечку на лицевой панели, которое подсвечивается синим диодом в процессе работы. Отметим, что, несмотря на положительные внешние данные, похвастаться чем-то особенным в плане качества Samsung PS-42C91 HR не может. В принципе, этот телевизор не очень дорогой и если финансы не позволяют приобрести что-то серьезное, то стоит обратить на него внимание. Цветопередача сильно хромает, а при работе в режиме 720p на черном фоне становятся заметны рябь и даже полосы. Черный цвет только с натяжкой можно назвать черным. Наблюдается переход скорее в темно-синие оттенки. Самым главным недостатком Samsung PS-42C91 HR можно считать невозможность работы в режиме 1080p. При подключении по разъему HDMI доступна только «чересстрочная» развертка в формате 1080i. Подключение кабелей и настройка не вызвали у нас сложностей и вопросов. Выходы разведены не перпендикулярно, параллельно плоскости монитора. Меню достаточно простое и без излишеств.



$1510



$2150

TOSHIBA 42X3000PR

Неплохой ЖК-телевизор с матрицей S-IPS изготовила компания Toshiba. Если честно, то мы ожидали от протестированной модели большего. В первую очередь отметим, что рассматриваемый телевизор демонстрирует превосходное качество изображения на родном разрешении. Играть при параметрах 1080p одно удовольствие. Все очень аккуратно и сглаженно. Черный цвет немного уходит в синеву – это особенно сильно заметно, если смотреть на картинку под углом. Варьирование оттенка при смене угла обзора – общая беда всех ЖК-мониторов. Хочется отметить превосходный дизайн. Если вы не сильно требовательны к изображению, то советуем обратить внимание на эту модель. Меню достаточно насыщенное – здесь нашлось место удобству, функциональности и нескольким особенным функциям. Компания Toshiba славится своей любовью к хорошему звуку. Недаром многие ноутбуки этой марки оснащены акустикой Harmon Kardon. Мощным, насыщенным звучанием может похвастаться и Toshiba 42X3000PR, благодаря паре динамиков общей мощностью 20 Вт. Телевизор весит порядочно, но поворачивать его несложно – благо подставка это позволяет.

Как вас могут обмануть с HD?

Печально, термин HD очень часто используется лишь как реклама продукта. В результате пользователь может приобрести телевизор без реальной поддержки 1080p. Если продукт оснащен наклейкой HD-Ready, то это значит, что вертикальное разрешение телевизора не меньше 720 точек.

Между тем, плазменные экраны могут обладать совершенно невообразимыми разрешениями - 1024x768, 1024x1080 или даже 1024x1024. Дело в том, что понятие физического пикселя для плазмы отсутствует. Такие телевизоры оперируют количеством полос. Чем их больше, тем лучше.

Плазменные телевизоры Full-HD должны иметь не менее 1080 горизонтальных физических линий, а ЖК 1080 точек по вертикали. Поэтому при покупке нужно проверить, не преобразует ли телевизор реальное разрешение в меньшее. Яркий тому пример – ЖК-телевизоры с поддержкой 1080p и разрешением матрицы 1366x768 точек.

PANASONIC TH-R42PY70

Компания Panasonic смогла удивить нас два раза. На редкость удачной получилась линейка мониторов TH. Еще одна плазменная панель способна работать с разрешением под формат 1080р. В меню предусмотрен обширный набор настроек качества. Пользователю доступен быстрый выбор режима работы и удобное расположение всех выходных разъемов. Цвета на Panasonic TH-R42PY70 яркие, сочные и естественные. Телевизор оснащен колонками мощностью по 10 Вт, которые способны выдавать приличную мощность, а также SD-разъемом для подключения сменных карт памяти. Таким образом, пользователь может просматривать изображения или слушать музыку со стороннего источника. Если говорить о минусах, то не рекомендуется использовать такой дисплей слишком долго. Хотя бы после 3-4 часов следует давать телевизору отдохнуть в выключенном состоянии, так как велика вероятность выгорания. Дисплей сильно бликует, так что в очень хорошо освещенном помещении телевизор лучше не устанавливать. Или просто во время просмотра придется выключать свет.

$2600





$2350

HITACHI 42PD9800TA

Компания Hitachi не так ярко представлена на рынке, как многие другие производители, но имеет в своем ассортименте продуктов очень интересные решения. Например, Hitachi 42PD9800TA во многом не уступает прочим аналогам из нашего обзора. Среди функциональных возможностей стоит отметить хорошо русифицированное меню с большим количеством настроек. Интересно, что производитель не стал использовать сравнительно мощную акустику, а оснастил Hitachi 42PD9800TA шестью небольшими 6-ваттными динамиками. Звук от этого не пострадал, а даже приобрел какую-то интересную своеобразность. Что касается дополнительных возможностей, то на боковой панели имеется USB-выход. Встроенного картридер позволяет подключить карты SD и MMC. Порты расположены так, что телевизор будет удобнее использовать на подставке, а не на стене. Если, конечно, потребуется что-то отключить, то придется снимать его. Это очень тяжело! Из минусов отметим плохое отображение черного с уходом в зеленый, а также появление ряби и точек на черном фоне.

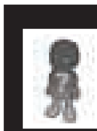
Выводы

Так уж получилось, что обе награды получили мониторы от одного производителя. Но здесь ничего поделать нельзя – слишком уж удачная линейка телевизоров получилась у Panasonic. Здесь и отличное качество цветопередачи, и высокая контрастность и превосходный звук. Из прочих моделей стоит отметить Philips 42PFL7332 с ЖК-экраном. Превосходное устройство, но по качеству явно отстает от лидеров обзора. Еще один плазменный телевизор достоин пристального внимания, а именно – Pioneer PDP-4280 XD Kuro. Кому-то он может показаться слишком дорогим, но нам очень понравился.

Спасибо!

Редакция благодарит салон аудио-видео техники Fostergroup (www.foster.ru, (495) 101-4747) за помощь в проведении тестирования

БОЛЬШОЙ БРАТ СЛЕДИТ ЗА ТОБОЙ!



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

НЕ ТАК ДАВНО ПРИОБРЕТЕНИЕ ВЕБ-КАМЕРЫ МОГЛО БЫ СТАТЬ ДОРОГОСТОЯЩИМ И МАЛОПОЛЕЗНЫМ ЗАНЯТИЕМ. НО ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ, И РЯДОВОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ЗА СКРОМНУЮ СУММУ МОЖЕТ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ ОДНОГЛАЗОЙ КРАСАВИЦЫ. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ВЕБ-КАМЕР ДОСТАТОЧНО ШИРОКА – ОТ БАНАЛЬНЫХ ВИДЕОКОНФЕРЕНЦИЙ ДО ТЕЛЕМЕТРИЧЕСКИХ НАБЛЮДЕНИЙ, ТО ЕСТЬ В КАЧЕСТВЕ ЭЛЕМЕНТА ОХРАННОЙ СИСТЕМЫ. ТРАДИЦИОННАЯ ВЕБ-КАМЕРА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ РАБОТЫ С СЕТЕВЫМИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫМИ ПРИЛОЖЕНИЯМИ, ТАК ЧТО ПРОИЗВОДИТЕЛЕМ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ДЕЛАЕТСЯ СТАВКА НА СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ, А НЕ НА КАЧЕСТВО ПЕРЕДАВАЕМЫХ ДАННЫХ, КАК МОЖНО БЫЛО БЫ ПОДУМАТЬ. ОДНАКО В СВЯЗИ С БОЛЬШИМ АССОРТИМЕНТОМ ВЫБРАТЬ ПРИЛИЧНОЕ УСТРОЙСТВО НЕ ТАК ПРОСТО, И МЫ РЕШИЛИ НА ПРИМЕРЕ СОВЕРШЕННО РАЗЛИЧНЫХ КАМЕР ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ И КОНСТРУКЦИИ.

Методика тестирования

Достаточно сложно технически определить качество веб-камеры. Специального программного обеспечения для этого не предусмотрено, да начинка не так уж сложна. Главным критерием оценки в этом случае может служить лишь человеческий глаз, тем более что камер в данном обзоре представлено аж четыре штуки, а значит, будет с чем сравнить. Проверялось не только удобство подключения и качество передачи, но еще и дизайн, наличие ручной фокусировки, а также качество программного обеспечения, если таковое имелось в комплекте. Камеры подключались к двум компьютерам, между которыми устанавливалась связь посредством интернет-коммуникатора Skype. Проверялось качество передаваемой картинки, а также снимался скриншот в полноэкранном режиме. На основе полученных данных делались заключения о качестве тестируемого оборудования.

Название	Hercules Dualpix Exchange	Mustek M6512 Webcam	Mustek M6323 Tiny PCcam	Labtec WebCam
Разрешение (видео)	1280x960 точек	640x480 или 320x240 точек	352x288 точек	352x288 точек
Частота кадров	30 кадров в секунду	15 или 30 кадров в секунду	15 кадров в секунду	30 кадров в секунду
Разрешение (фото)	1600x1280 точек	640x480 точек	352x288 точек	352x288 точек
Фокусировка	ручная	ручная	авто	ручная
Микрофон	есть	нет	нет	есть
Интерфейс подключения	USB 2.0	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1
Размеры	49x48x56 мм	70x26x60 мм	70x26x60 мм	85x64x72 мм
Вес	83 г	85 г	32 г	75 г

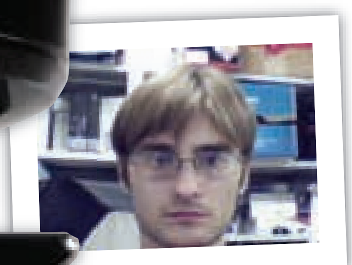
Что мы тестировали

Hercules Dualpix Exchange
Labtec Webcam
Mustek M6512 Webcam
Mustek M6323 Tiny PCcam

HERCULES DUALPIX EXCHANGE

Корпорация Guelemot известна более маркой Thrustmaster, под именем которой выпускаются многочисленные джойстики, рули и геймпады. Тем не менее, в ведении французской компании находится и еще один бренд, а именно Hercules. Как нашим, так и зарубежным пользователям хорошо известны микшеры и устройства для сведения звука, колонки и прочее мультимедийное оборудование компании Hercules. Мы же рассмотрим веб-камеру Hercules Dualpix Exchange. Нашего внимания удостоился пресс-образец – в алюминиевой баночке с небольшим диском внутри. Не думаем, что именно в такой упаковке продукт будет поставляться на рынок, но само устройство вряд ли подвергнется изменениям. Итак, веб-камера Hercules Dualpix Exchange собрана в небольшом корпусе черного цвета. Фиксация может быть произведена как на ЖК-мониторе, так и просто на подставке, благодаря специальному раскладывающемуся креплению. Основной особенностью устройства является подключение без установки драйверов. То есть достаточно подсоединить шнур к USB-разъему, и камера готова к работе. Фокусировка осуществляется вручную – на объективе есть небольшое колесико. Оно достаточно легко вращается, так что с настройкой проблем не будет. В режиме фотосъемки камера дает разрешение в 2 мегапикселя, а видео можно снимать на разрешении вплоть до 1280x960. В комплект входит функциональный пакет Hercules Webcam Station Evolution SE. Он позволяет снимать фото и видео, работать в режиме последовательной съемки или съемки по таймеру.





MUSTEK M6512 WEBCAM

Компания Mustek известна российскому пользователю в основном благодаря недорогим и популярным в свое время сканерам Bear Paw. Однако контора помимо сканеров выпускает еще и разнообразную мультимедийную периферию. В том числе и камеры. Рассмотрим в первую очередь Mustek M6512 Webcam. Достаточно много проблем было встречено в процессе работы с этим устройством. Больше всего огорчило программное обеспечение. Во-первых, после установки приходится перезагружаться. Во-вторых, после запуска выясняется, что инсталляция не завершена и требуется время для завершения процесса. По дизайну эта камера уступает рассмотренной выше Hercules Dualpix Exchange. Mustek M6512 Webcam состоит из двух элементов: подставки и рабочего блока. Владельцы ноутбуков тоже не будут обделены – в комплекте предусмотрена зажимная клипса. Камера может поворачиваться в горизонтальной плоскости на любой угол, что, несомненно, является плюсом. Тем не менее в вертикальной плоскости такой свободы нет. С компьютером камера соединяется достаточно длинным шнуром. Интерфейс подключения – USB 1.1. О недостатках этого стандарта уже рассказывалось выше. Задержка вывода изображения для рассматриваемого устройства составляет одну секунду. То есть, при работе со Skype голос на секунду раньше достигает адресата, нежели изображение. Проблему решить не удалось даже путем подъема частоты кадров до заявленного максимума – 30 кадров в секунду.



MUSTEK M6323 TINY PCCAM

Камера Mustec M6323 Tiny PCcam является представителем целого класса устройств. Для обычного компьютера она вряд ли подойдет, если только пользователь не приобретет отдельно длинный USB-удлинитель с проволочной фиксацией. Лучше всего такую камеру использовать вместе с ноутбуком или через фронтальный USB на лицевой панели стационарного ПК. Шнур легко сгибается, но очень короткий, так что стоит учесть этот фактор при покупке. Вся начинка рассматриваемого устройства собрана в очень маленьком корпусе. Что касается программного обеспечения, то здесь проблемы точно такие же, как и в случае с Mustek M6512 Webcam. Огрехи были замечены при захвате видеопотока, причем программисты Mustek не стали изобретать велосипед и воспользовались уже готовым продуктом. Код был частично заимствован из элемента Active Movie Capture Application комплекта Microsoft DirectX 9 SDK. Программа постоянно зависала – при смене режима кодирования или даже просто при выполнении простейших операций. Тем не менее, полученные нами в процессе тестирования кадры получились четче, если сравнивать с той же Mustek M6512 Webcam, а цветопередача наиболее достоверна. Столь высокий результат мы не ожидали получить от миниатюрной камеры. Отметим, что задержка по времени при работе в Skype также составила около секунды, так что для видеоконференций Mustek M6323 Tiny PCcam явно не годится. Фокусировка и восстановление баланса белого производятся в автоматическом режиме.



LABTEC WEBCAM

Камера поставляется в небольшой красной коробке, которая оснащена пластиковым окошком. Через него можно увидеть и сам продукт. В комплекте можно найти диск с программным обеспечением, а также краткое руководство по установке и использованию. Набор, прямо скажем, не очень богатый, однако за столь скромную сумму трудно ожидать большего. Дизайн самого устройства достаточно прост. В шарообразном корпусе из серого пластика собрана вся начинка, а фиксируется на поверхности камера благодаря подставке из резины. Вращение в горизонтальной плоскости может осуществляться под любым углом, а угол вертикального обзора не так велик. Интересно, что подставка в наборе только одна и использовать Labtec WebCam с ноутбуком будет немного проблематично, если только не устанавливать устройство на поверхности стола, что не всегда удобно. Время отклика достаточно мало, однако передача данных все равно несколько запаздывает по сравнению со звуком. На камере предусмотрен неплохой микрофон, а фокусировка осуществляется в ручном режиме. Для настройки требуется покрутить небольшое колесико вокруг объектива. Баланс белого выставляется в автоматическом режиме. Программное обеспечение не вызвало каких-либо проблем – все работало прекрасно, без сбоев и зависаний. Качество полученных файлов на среднем уровне. Разрешение матрицы при фотосъемке – 1.3 мегапикселя.



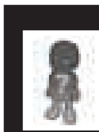
ВЕРДИКТ

Наиболее выгодно среди всех протестированных устройств выглядит Hercules Dualpix Exchange. Среди достоинств - высокое качество цветопередачи, скорость обработки и работа без программного обеспечения. Зажимная клипса подойдет для всех типов мониторов. Неплохо на фоне Hercules Dualpix Exchange выглядела и камера Labtec WebCam. При своей невысокой цене она демонстрировала неплохие рабочие параметры. Любителям компактности понравится Mustek M6323 Tiny PCcam, хотя программное обеспечение, поставляемое в комплекте, имеет много недоработок. Если говорить о Mustek M6512 Webcam, то здесь на фоне программных недостатков имеются еще и аппаратные. Тем не менее, камера подойдет тем, кто не собирается использовать ее для проведения видеоконференций.

ИГРАЕМ НА MAC

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕХОДА С PC НА APPLE MACINTOSH

ДЛЯ РОССИЙСКИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПРОДУКЦИЯ APPLE УЖЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЧЕМ-ТО ОСОБЕННЫМ. ПОПУЛЯРНОСТЬ МАРКИ РАСТЕТ, БЛАГО, КАК И КОЛИЧЕСТВО ГРАЖДАН, ВЫБРАВШИХ В КАЧЕСТВЕ ОСНОВНОЙ ПЛАТФОРМЫ ИМЕННО MACINTOSH. СРЕДИ ПОКЛОННИКОВ PC И ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ MICROSOFT WINDOWS, ОДНАКО, СУЩЕСТВУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО MAC OS X ИМЕЕТ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО НЕДОСТАТКОВ, КАК И САМИ КОМПЬЮТЕРЫ ОТ APPLE. ЭТО ИЗВЕЧНЫЙ СПОР И РАЗВЕИВАТЬ СОЗДАВШИЕСЯ МИФЫ НЕ ИМЕЕТ СМЫСЛА. ЦЕЛЬ ДАННОГО ОБЗОРА ПОКАЗАТЬ ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПЛАТФОРМЫ ОТ APPLE И ДАТЬ ОБЩИЕ СОВЕТЫ



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

1 Компьютер Apple Mac G4 оснащен специальной системной платой. Следует обратить внимание на то, как необычно расположены разъемы для оперативной памяти и винчестер.

2 Первые компьютеры от Apple выглядели достаточно скромно и позиционировались только как офисные машины. Впрочем, это не помешало разработчикам сделать несколько весьма интересных игр для MAC.

3 Первой игрой для Macintosh можно по праву считать Steve Capps' Alice. Игрок манипулирует героиней книг Льюиса Кэрролла, которая перемещается по шахматной доске в зависимости от заданных условий. Задача не поставить мат, а съесть максимальное число фигур.

4 Шутер от первого лица под названием Marathon (Bungie, 1995), выпущенный специально для компьютеров Apple Macintosh, во многом определил развитие жанра. В отличие от Doom, здесь можно было использовать оружие с двумя функциями (например, обычные пули и подствольный гранатомет), стрелять с двух рук, плавать, смотреть и стрелять вверх и вниз.

Железный Макинтош

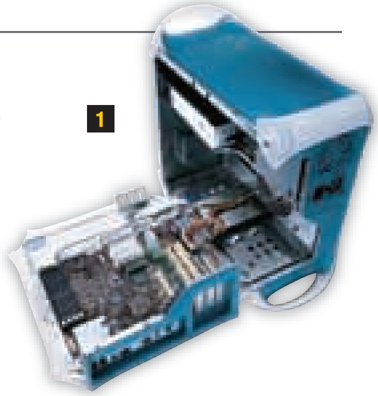
Модели компьютеров Apple Macintosh представлены как бюджетными настольными мини-системами MacMini, так и серьезными серверными станциями XServe. Таким образом, пользователь может подобрать конфигурацию соответствующую его требованиям. В том числе и для игр, если говорить о производительности. Первые компьютерные системы Apple работали на основе процессоров Motorolla 68000 и Motorolla 68020. Позднее такие ЦП были заменены более производительными PowerPC от IBM. Настольные ПК оснащались процессорами G5, а ноутбуки работали на версии G4. К сожалению, остро стоял вопрос тепловыделения, с которым инженеры IBM так и не смогли справиться. Неспособность выпустить также ЦП с высокой тактовой частотой сыграла свою роль в последующем переходе Apple на Intel Core 2 Duo. Замена была осуществлена в 2006 году. Вся продуктовая линейка получила процессоры нового поколения уже к концу года, в том числе и ноутбуки. В случае с Mac Mini использовались Intel Core Solo. Основной отличительной особенностью компьютеров Apple перед PC-аналогами можно считать абсолютный контроль как над аппаратной частью, так и над операционной системой. Играть на бюджетных моделях Mac Book не получится, поскольку роль графического адаптера там играет встроенный контроллер от Intel. А вот более мощные версии линейки могут быть оснащены и NVIDIA 8600 GT, что позволит играть во многие современные игры, сохраняя достойный уровень производительности. Проще говоря, железо на компьютерах Apple Macintosh готово как к серьезной работе, так и к виртуальным баталиям.

Операционная система

Компьютеры от Apple снабжены собственной уникальной операционной системой. Считается, что введение этой ОС позволило популяризовать графический интерфейс в приложениях для персональных компьютеров в целом. Прообраз сегодняшней MAC OS (Macintosh Operating System) был представлен еще в 1984 году. По сравнению с ней популярная система MS-DOS с многообразием команд и текстовым режимом выглядела трудной для освоения, запутанной и некрасивой. В 1985 году на свет появилась графическая оболочка Microsoft Windows 1.0. Нельзя сказать, что это был полностью самостоятельный продукт. Черты MAC OS и Windows во многом совпадали. Однако Apple никогда не ставила перед собой цель создать непосредственно операционную систему. Времена изменились, а цели до сих пор остались прежними. Компания Microsoft по-прежнему стремится делать полноценные ОС, а Apple создает полностью готовые агрегаты по принципу «компьютер плюс программное обеспечение». Интересно, что благодаря небольшому количеству пользователей MAC OS, компьютеры такого класса не нуждаются в антивирусной защите. Писать вредоносные программы для узкого круга злоумышленникам попросту неинтересно – масштаб не тот. Одним из своеобразных недостатков продукции Apple является несовместимость версий. То есть программы, работающие под MAC OS 9, не смогут функционировать на MAC OS X по причине коренных различий операционных систем. Проблема исправляется с помощью виртуальной машины под названием Classic. Однако Classic не поддерживает процессоры Intel. Отметим напоследок, что, например, система MAC OS X строится на базе свободного программного обеспечения с открытыми исходными кодами. При разработке было использовано ядро Mach и стандартные сервисы FreeBSD. Все возможности Unix доступны через консоль встроенного терминала.

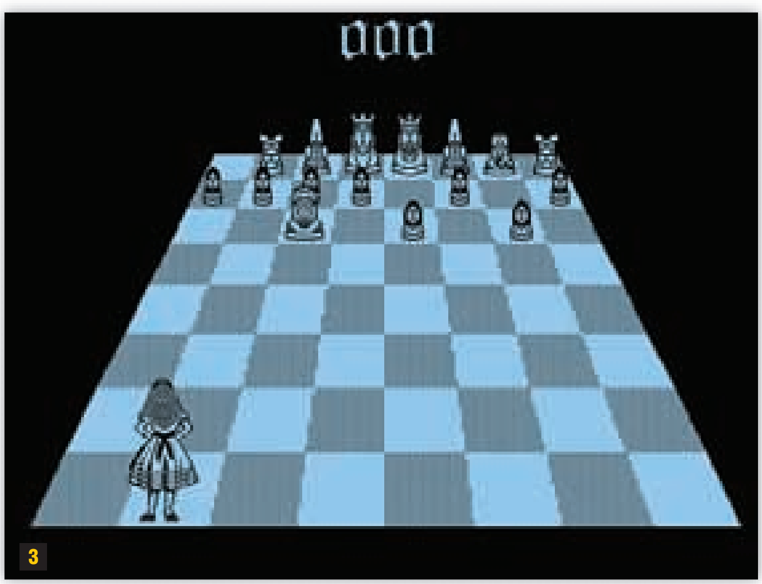
Хочу как все

Основной проблемой является вопрос совместимости. Если большинство пользователей выбрали в качестве рабочей платформы Microsoft Windows, то не будет ли белой вороной тот, кто пересел на MAC OS. Естественно, сотрудники Apple подумали об этом. Во многом Windows и MAC OS похожи. В первую очередь при разработке упор делался на простоту использования. Даже на мышке Macintosh предусмотрена всего одна клавиша. Итак, после запуска системы перед пользователем открывается рабочий стол с нестандартным расположением элементов. На нем точно так же можно размещать файлы и ярлыки, называемые здесь alias. Доступны подключенные носители – жесткие диски, оптические приводы, flash-носители. Рука сразу же тянется к меню «Пуск», но его аналог расположен сверху. Описания подменю очень похожи, так что разобраться в назначении команд можно за считанные минуты. Панель с яркими иконками, находящаяся внизу, называется dock. Здесь собраны все необходимые элементы, к которым может понадобиться быстрый доступ, а также значки работающих приложений. Пользователь может изменить расположение или размер этой панели. Роль сервиса «Мой Компьютер» выполняет приложение Finder. Здесь точно так же, как и в Windows, можно пробежаться по содержимому носителей, подключенных к системе. В общем, система очень легка для освоения – сотрудники Apple сделали все, чтобы работать было


1


2


5


3


4

максимально комфортно. Например, диски с информацией спокойно записываются на Macintosh и читаются на PC. Обратное также верно. Что касается текстовых редакторов, то самый простой способ – сохранять все в формате txt. Однако в спецификациях к Mac Pro мы нашли программное обеспечение Microsoft Office 2004 for Mac. Таким образом, и MS Excel и родной MS Word доступны и пользователям Macintosh. Настройка связи требует только некоторых основных данных, задаваемых через меню Remote Access. Кнопка Connect – и вы в Сети. Существуют аналоги популярных интернет-пейджеров, ну и, в конце концов, не секрет, что многие дизайнеры и художники любят работать с Mac и для большинства это профессиональная платформа.

Яблоки к бою

Наконец, стоит поговорить об играх и поддержке. По сравнению с PC список поддерживаемых продуктов не так велик. Обусловлено это не только техническими особенностями платформы Apple, но и историческими аспектами. В первую очередь стоит упомянуть о небольших проектах, которые можно найти в Сети. Небольшие игрушки лежат в свободном доступе. Они либо бесплатные, либо очень дешевы. Но большинство волнует главный вопрос – можно ли играть в PC-игры на Macintosh. Поскольку и операционная система, и железо несколько отличаются от типичного ПК на базе MS Windows, то игры, разработанные для Microsoft Windows необходимо некоторым образом доработать. Ограниченное количество памяти на первых моделях Apple Macintosh создавало препятствие перед разработчиками игр. Тем не менее, на презентации самых первых маков, была представлена игра Steve Capps' Alice – логическая шахматная аркада. Однако руководство Apple делало упор именно на рабочие особенности компьютера, и не стала рекламировать весьма интересный продукт, у которого были все шансы стать хитом. Стоит упрекнуть также сотрудников Apple за их некоторую пассивность. Та боязнь превратить рабочую платформу Apple Macintosh в игровую консоль сохранилась и до сих пор. В своем интервью игровому интернет-ресурсу Kikizo.com Гейб Ньюелл, один из основателей Valve Software рассказал о причинах отсутствия поддержки MAC-платформы. Планировалось, что сборник Orange Box выйдет только на консолях и PC. Сотрудники Valve Software обсуждали с Apple вопрос выпуска Mac-версий таких популярных игр, как Half-Life 2: Episode One и Half-Life 2: Episode Two. Все сошлись на том, что игры важны для Macintosh, но со стороны Apple шагов для согласования этапов переноса сделано не было. Впрочем, все же с момента основания платформы Apple Macintosh игры выходят с завидной регулярностью. Например, знаменитые Microsoft Flight Simulator и SimCity вышли наравне с версиями для PC. А легендарный Myst был вообще исключением - игра появилась сначала именно на Macintosh и, благодаря своей популярности, перекочевала на PC. Перенесение игр имеет еще и аппаратные трудности, однако переход Apple на процессоры Intel облегчит задачу компаниям, которые занимаются портированием игр с одной платформы на другую. Тем не менее, многие игры используют традиционно графические инструкции Microsoft DirectX, которые были одобрены большинством разработчиков игр, но не поддерживаются на Макинтошах. Покупка лицензии на использование программного обеспечения класса middleware (графические движки, пакеты разработки) также усложняет процесс обработки.

Резюме

Сравнивать операционные системы Microsoft Windows и Apple MAC OS бесполезно. Точно так же можно производить сравнение: «Что лучше – легковой автомобиль или грузовик?». Все зависит от того, для каких целей планируется использовать систему. Каждая имеет собственные особенности и недостатки. Но, как было сказано ранее, для PC существует больше игр, да и выходят они раньше. Компьютеры Apple стали признаком стиля – они красивы и удобны. При желании можно и поиграть в наиболее популярные игры. В результате, если хочется только играть и не забивать голову системными премудростями – можно просто приобрести консоль, коих на рынке сейчас предостаточно.



6

5 Компьютеры Apple Macintosh класса Mini отлично подходят для выполнения бытовых задач. Однако эти маленькие симпатичные системы из-за своего форм-фактора мало приспособлены для игровых приложений.

6 Ноутбуки MacBook Pro отличаются неповторимым дизайном и уже давно стали символом делового успешного человека. Бюджетные модели не подходят для игр из-за слабого графического контроллера, однако более дорогие решения включают мощный чип, способный показывать высокий уровень производительности.

7 Последняя версия операционной системы Microsoft Windows Vista обладает шикарной графической оболочкой, однако внешний вид во многом схож с Apple MAC OS.

8 Разработчики операционной системы Apple Mac OS постоянно дорабатывают свой продукт, чтобы сделать его максимально удобным даже для неподготовленного пользователя. Сложно даже представить, что многое было заимствовано у Unix.

9 Первая версия операционной системы Mac OS работала в монохромном режиме, однако следует обратить внимание на структуру отображения элементов и интерфейс – за годы мало что изменилось.

ИГРЫ, ПОРТИРОВАННЫЕ И РАЗРАБОТАННЫЕ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ APPLE MACINTOSH

(Наиболее известные)

Age of Empires III
Alone in the Dark 3
American McGee's Alice
Battlefield 2142
Beyond Castle Wolfenstein
Black & White
Blood
BloodRayne
Broken Sword: The Shadow of the Templars
Call of Duty
Call of Duty 2
Carmageddon
Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Civilization II
Civilization III
Civilization III: Complete
Civilization IV
Civilization IV: The War Chiefs
Civilization IV: War Lords
Command & Conquer: Generals
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Day of the Tentacle
Delta Force: Black Hawk Down
Delta Force: Black Hawk Down
Diablo
Diablo II
Diablo II: Lord of Destruction
The Dig
Doom
Doom II
Doom 3
Duke Nukem 3D
Full Throttle
Tom Clancy's Ghost Recon
Giants: Citizen Kabuto
Halo
Neverwinter Nights
Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
Heroes of Might and Magic III
Heroes of Might and Magic IV
Heroes of Might and Magic V
Hexen
Hexen II
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
LEGO Star Wars II
Max Payne
MDK
The Movies
Myst
Myst III: Exile
Myst IV: Revelation
Myst V: End of Ages
Myth: The Fallen Lords
Myth II: Soulblighter
Myth III: The Wolf Age
Quake
Quake II
Quake III
Quake 4
Tom Clancy's Rainbow Six
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
Redneck Rampage
RollerCoaster Tycoon 3
The Sims
The Sims 2
StarCraft
StarCraft: Brood War
SimCity 2000
SimCity 3000
SimCity 4
Star Wars: Battlefront
Star Wars: Dark Forces
Star Wars: Galactic Battlegrounds
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast
Star Wars: Rebel Assault
Star Wars: Rebel Assault II - The Hidden Empire
Tropico
Tropico 2: Pirate Cove
Unreal
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2003
Unreal Tournament 2004
Warcraft: Orcs & Humans
Warcraft II: Battle.Net Edition
Warcraft II: Beyond the Dark Portal
Warcraft II: Tides of Darkness
Warcraft III: Reign of Chaos
Warcraft III: The Frozen Throne
Where in the World is Carmen Sandiego
Wolfenstein 3D
Worms 3D
Worms Armageddon
Z

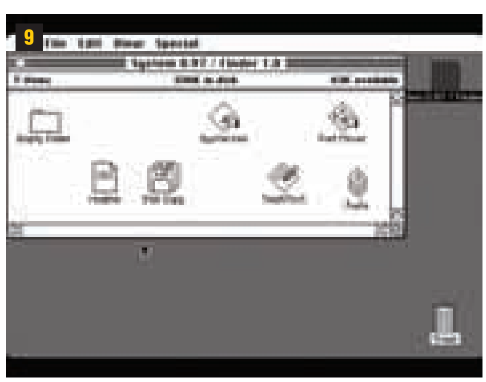
7



8



9



Самый мощный Mac Pro

(возможная конфигурация)

Процессор: 2 x Intel Xeon 5300 (4 ядра, 3.00 ГГц)
Память: До 16 Гбайт DDR2-667 (4 слота)
Видеокарта: ATI Radeon X1900XT или NVIDIA Quadro FX 4500
Винчестер: 4 отсека для винчестеров емкостью вплоть до 16 Гбайт
Оптический привод: Два 16-скоростных дисковода SuperDrive с поддержкой двухслойных дисков (DVD+R DL/DVD3RW/CD-RW)
Монитор: Модель Apple до 30 дюймов (Apple Cinema HD Display (M9179LL/A))



Артефакт номера

Commodore Amiga CD32

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Коллекционированием консолей, игр и прочего я увлекся довольно давно. Но такой раритет ко мне попал, как это обычно бывает, чисто случайно. Года три назад, проходя по нашему донецкому радиорынку, увидел у Феди (старого знакомого): лежит это чудо на прилавке, да еще в хорошем состоянии и в коробочке. Восторг свой скрыть не сумел, да и незачем было. Отдал ему 150 гривен (около $30) и был таков.

Принес домой, тут же запустил ее (благо лет за пять до этого на барахолке нашел пару дисков для «Амиги». Вот уж не думал, что пригодятся). Радости не было предела, когда агрегат заработал! Ха, да еще как заработал! Совсем недавно нашел еще одну на том же рынке у какого-то деда, который её аккуратно разобрал и хотел каким-то образом продать на запчасти. Сторговался за 25 гривен ($5). Дома собрал, и... Вот уж не ожидал, но и эта штука заработала.

Как же приятно находить такого рода антиквариат... Коллекционеры меня поймут. В свое время система Commodore Amiga CD32 была довольно популярна на Западе и в Европе, особенно в Англии. В СНГ эта система так и не обосновалась. Для нее была довольно большая подборка игр. Занятная штуковина.

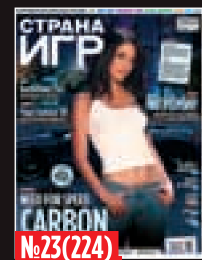
Владелец:
Вишняков Игорь (SKY),
г. Донецк, sky19772005@mail.ru



Подведем итоги!

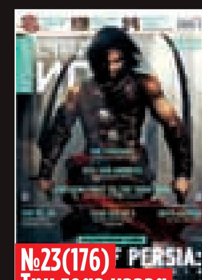
Приз двадцатого ретроконкурса, коллекция фигурок героев Disgaea 2, отправляется в Северодвинск к знатоку ретроигр Алексею Харитонову. Поздравляем победителя, а ретроконкурс берет тайм-аут на два номера. До новых встреч!

Flashback



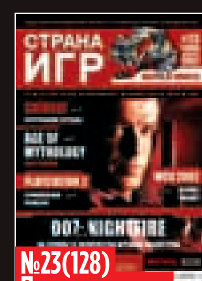
№23(224)
Год назад
Тема номера:
Need for Speed Carbon

Карбон по осени считают. Need for Speed, впрочем, тоже.



№23(176)
Три года назад
Тема номера:
Prince of Persia: Warrior Within

Вторая часть Prince of Persia получила высший балл.



№23(128)
Пять лет назад
Тема номера:
007: Nightfire

Четвертое вируальное приключение Пирса Броснана в роли Джеймса Б.



№23(78)
Семь лет назад
Тема номера:
Warcraft III

Семь лет назад мы писали про Warcraft III. А играем в него до сих пор.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Duke Nukem 3D

ЖАНР: SHOOTER.FIRST-PERSON. SCI-FI

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: 3D REALMS

ИЗДАТЕЛЬ: GT INTERACTIVE

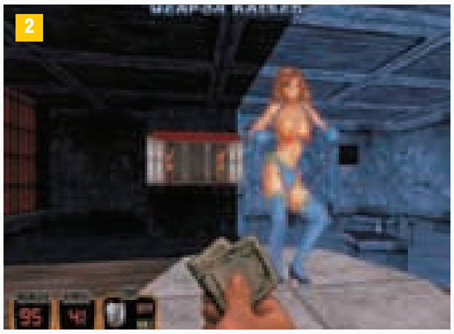
ГОД ВЫХОДА: 1996

Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Давным-давно на Земле жанром «экшн от первого лица» безоговорочно правил царь Quake, посаженный на трон отцами из id Software. И лишь один человек во всей вселенной не подчинился воле тирана. Это был Дюк Нюкем – бравый истребитель кабанчиков. На дворе 1996-й год, а вы все еще играете в Doom? Тогда Дюк идет к вам. Махнув после двух частей простеньких платформенных аркад прямиком в «псевдо-3D», он стал полной противоположностью серьезному лицу короля жанра. Вместо давящего ужаса и рассаженных по углам адских демонов, нас встретили яркие краски мультипликационного фильма и карикатурные инопланетные захватчики, один комичнее другого. На смену молчаливому безымянному воину пришла личность с большой буквы Д. Дюк комментировал происходящее, шутил, сорил деньгами и восстанавливал здоровье, справляя малую нужду в туалете… Поголовное истребление инопланетян начиналось и заканчивалось экскурсией по Лос-Анджелесу, с посещением нескольких изуродованных нелюдями достопримечательностей (первый и третий эпизоды игры). Второй эпизод переносил нас на космическую орбитальную станцию. Примечательно, что все три части сюжета авторы позволили проходить в произвольном порядке. Таким образом, застряв на ранних этапах, игрок все равно мог ознакомиться с поздними уровнями. Отдельные виды стволов радовали заскучавшую душу ветерана. Как вам возможность уменьшить противника до размеров таракана, чтобы раздавить супостата тяжелым армейским ботинком? Или заморозить жертву до состояния кристаллизации? Кроме того, в игре уже вовсю применялись бомбы с радиодетонатором и лазерные мины-ловушки. Инвентарь героя не ограничивался оружием. Помимо предметов предсказуемого действия, вроде очков ночного видения, акваланга или допинга, Дюк мог подобрать реактивный ранец, чтобы недолго летать в любом направлении, или хитрое электронное устройство, которое проецировало голографическое изображение героя в выбранной точке уровня, совсем как в классическом боевике «Вспомнить все». На многих картах были расставлены видеокамеры, транслирующие свою зону видимости на экраны мониторов в одном из соседних помещений. Теперь добавьте сюда мультиплеер, и вы поймете, почему даже такое событие, как явление народу великого Quake, не смогло всерьез напугать «герцога». Игра пережила несколько переизданий и дополнений, после которых Дюк Нюкем окончательно закрепил за собой статус культового героя, вошел в толпу моментально узнаваемых персонажей и скатился до невразумительных консольных игрушек, бесконечно далеких от былого величия. Призрак продолжения воспарил с реактивным ранцем еще во времена Quake 2, но так и остался неживой голограммой, сначала пересев на движок Unreal, а после вовсе канув в безвестность. Воистину, как вы яхту назовете, так она и поплывет. Duke Nukem 3D радовал пусть не до конца честным, но чертовски эффектным 3D. Duke Nukem Forever, похоже, навсегда останется в мечтах разработчиков, а его создание, если когда-нибудь возобновится, продлится вечность…



1 Девчонки из группы поддержки вдохновляют Дюка на финальный бой.



2 Дюк не стесняется предлагать деньги каждой встречной представительнице прекрасного пола в обмен на любовь. А то времена ныне тяжелые…



3 Страшенный циклоп-мутант – виновник всех бед и причина нашей одиссеи.



Gothic

ЖАНР: ROLE-PLAYING

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: PIRANHA BYTES

ИЗДАТЕЛЬ: XICAT INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 2001

Вообще-то, компьютерные игры – явление международное, но все же игропром каждой страны индивидуален. Ведь игры – это вам не чугунные болванки и не Coca-Cola. Они, как и любой вид искусства, сохраняют национальный колорит. Особенно ярко он выражен в немецких играх, внимательных к мелочам и одновременно уютных и комфортных. Довольно сложно описать эти чувства словами. Вспомните только The Settlers, Patricians, Anno 1602. Ну и Gothic, разумеется.

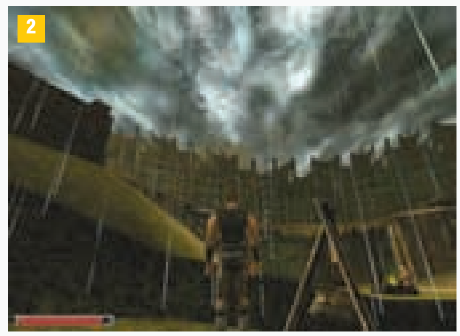
Gothic повезло: достойных конкурентов в 2001 не было. Все-таки Arcanum и Wizardy VIII слишком уж консервативны, и рассчитаны на заматерелых олд-скульщиков, прожигавших молодость за Dungeons & Dragons и по полчаса копающихся в характеристиках после каждого level-up. «Готика» таким точно не понравится. Судите сами, основных характеристик всего две: сила и ловкость. Умений тоже кот наплакал: четыре боевых, навыки по разделке дичи, одна школа магии и в меру бесполезные подкрадывание, взлом замков, акробатика и карманные кражи. Рассчитываете на множество уровней каждого навыка? Ну и напрасно. У большинства из них по два уровня, у прочих и вовсе один. Выделяется только магия с – вот это да! – аж шестью кругами. Что это, немецкая скупость или лаконичность? Как бы там ни было, навыки покупаются за очки умений (которые выдаются с каждым новым уровнем) и только у мастеров, которых еще надо найти. Опыт, в свою очередь, выдается за выполнение квестов, разговоры с ключевыми NPC и истребление местной фауны.

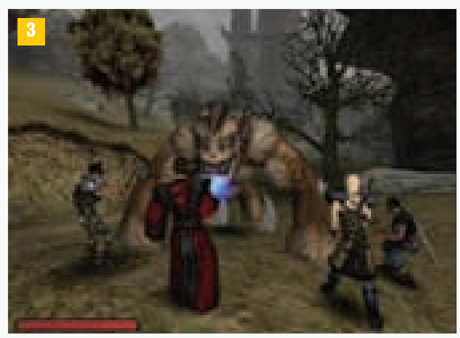
Управление тоже оставляет неподготовленных игроков в легком недоумении. За передвижение отвечают волшебные WASD, направление движения задается мышью. Чтобы взаимодействовать с NPC или любым объектом, надо нажать одновременно «действие» и «движение вперед». К этому сначала приходится привыкнуть, но со временем управление откладывается где-то в области спинного мозга. В бою кнопками мыши осуществляются атака и блок. Все это (а еще прыжки главного героя) так и подначивает обозвать игру action-rpg, но все-таки Gothic – это ролевая игра.

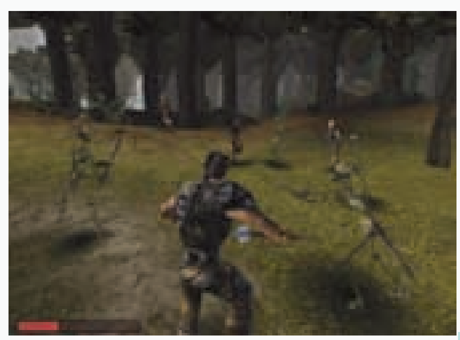
Бывалые RPG-игроки ругали игру и за линейность, и за предсказуемый сюжет (хотя мне он видится занятным). Королевству Миртана нужна магическая руда для войны с орками, а для добычи ценного ресурса король велел обнести рудники магическим барьером. В тюрьму можно попасть, а вот выйти – нини. Вот только маги, создававшие барьер, допустили ошибку, и сами оказались в ловушке. Заключенные разделились: Старый лагерь наладил бартер с королем (руда в обмен на еду, оружие и пряники), Новый лагерь ищет способ разрушить магический колпак, а растаманы из Болотного лагеря курят дурманные травы и молятся Спящему, местному божеству. Однако к какому союзу мы бы ни примкнули, сюжет все равно очень быстро сворачивает на широкий проспект, ведущий к финалу. Но и кроме сюжетных квестов в игре есть чем заняться: охотой, ковкой мечей, поиском сокровищ, наконец. Мир проработан на славу: каждый NPC живет своей жизнью, спит, ест и работает по расписанию, а по вечерам развлекает себя как умеет.

Игра вышла хоть и спорная, но игрокам полюбилась. Уже два продолжения появилось на прилавках, а сейчас ведется работа над третьим, а это о чем-то да говорит.









Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@gameland.ru

1 Погода в игре варьируется от «солнечно»...

2 ...до «льет как из ведра». Смена времени суток, кстати, прилагается.

3 Живность тоже самая разнообразная, даже такие экземпляры встречаются.

Heavy Metal: F.A.K.K. 2

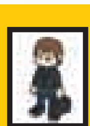
ЖАНР: ACTION-ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC, DC

РАЗРАБОТЧИК: RITUAL

ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Подобно очень многим играм, Heavy Metal: F.A.K.K. 2 могла стать значительно лучше, если бы ее довели до ума. Это произведение, которое спасли большие… достоинства и отличный дизайн. Судите сами. Все первые уровни обещают нам action-adventure. Мы общаемся с NPC, бродим по городу, выполняем простые задания. Но как только сценарию удается заинтриговать игрока, история заметно усыхает, действо едва не превращается в кособокий трехмерный платформер, но, к счастью, вовремя становится на прочные рельсы шутера от третьего лица. Ближе к финалу сюжетная линия вновь просыпается, чтобы скоропостижно скончаться на самом интересном месте. Прыжки здесь не то чтобы ужасны… Просто так вышло, что в году 2000-м все смотрели не на них, а на ту, которая прыгала. Повторится ли ситуация, если смахнуть пыль с игры сегодня, судить не возьмусь, но, говоря про трехмерный платформер, я ни в коем случае не имею в виду «как в Super Mario 64». Скорее «как в еле живом подобии Марио на движке Quake 3». Хвала всем фэнтезийным богам высоких технологий, интеллектуальные метания вокруг жанровой принадлежности быстро закончатся, стоит нам взять в руки оружие и всерьез заняться истреблением здешнего монстрятника. А прекрасный дизайн удачно скроет все недостатки и отвлечет от невеселых мыслей. При удачном стечении обстоятельств (как это было семь лет назад), вы будете смотреть по сторонам да на Джулию и даже не задумаетесь, почему в очередной раз разбились насмерть, не долетев до платформы…





Torin’s Passage

ЖАНР: ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC

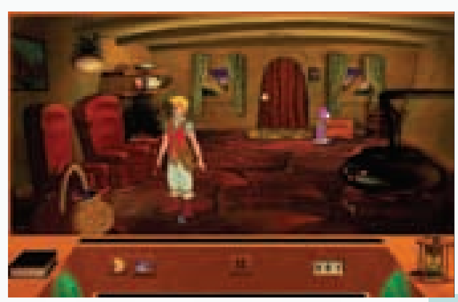
РАЗРАБОТЧИК: SIERRA

ИЗДАТЕЛЬ: SIERRA

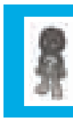
ГОД ВЫХОДА: 1995

Редкий квест Ала Лоуи, никак не связанный с бабником Ларри. И хотя местные шутки порой двусмысленны, похождения Торина, в отличие от похождений Ларри, уже можно рекомендовать для всей семьи. Torin’s Passage – веселая пародия на все подряд, а особенно на героическое фэнтези. Простой деревенский парень Торин, выросший у приемных родителей, возвращается домой и обнаруживает, что там побывала некая колдунья, похитившая его семью. Как положено порядочному герою, парень отправляется в путешествие с намерением покарать злую силу. Пусть на словах завязка покажется вам более чем традиционной, поверьте, уровень абсурда творящихся на экране событий нередко достигает безумия Sam & Max: Hit the Road. При этом весь сюрреализм сказочной мультипликационной вселенной не мешает загадкам соответствовать человеческой логике. На крайний случай всегда есть «кнопка подсказки». Бездонным источником юмора (и чуть ли не главной находкой создателей игры) стал верный компаньон Торина, неведомая фиолетовая зверушка неопределенного пола по имени Бугл. Бугл способен превращаться в предметы окружающего мира и даже в некоторых персонажей. Правило «примени Бугла!» как подход к решению квестовых задачек до сих пор выглядит, по меньшей мере, оригинальным и несомненно не раз повеселит вас неожиданным результатом. Увы, но приключения Торина так и не получили продолжения. Зато заняли заслуженное место в «Ретро».





Bookshelf



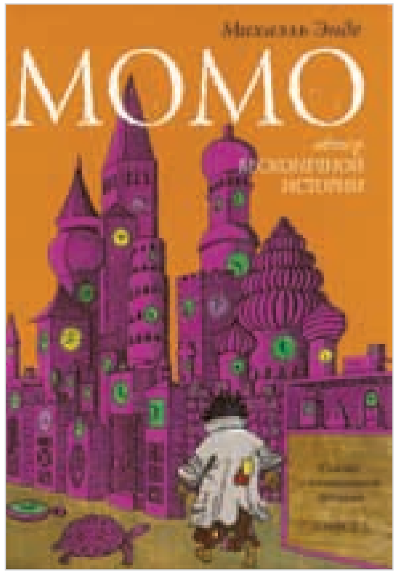
Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com



ДЖОАН РОУЛИНГ
«ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ СМЕРТИ»

ЖАНР: ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «РОСМЭН»

Я с нетерпением ждала выхода последней истории о приключениях этого волшебника в очках. Причем ждала официального выхода книги на русском и пропускала мимо ушей просочившуюся в Интернет информацию с англоязычных ресурсов. А зря. Лучше б оригинал почитала. «Росмэн» меня разочаровал. Мало того что в тексте довольно много грамматических и синтаксических ошибок, так еще и перевод в некоторых местах никак не согласуется ни с предыдущими книгами, ни с оригиналом. Грубо говоря, отсебятина. Понятно, что люди спешили, чтобы наши читатели познакомились с заключительной частью как можно скорее, и кое-где просто недоглядели. Но обидно. К сожалению, на все претензии официальные лица издательства отвечают что-то, вроде «мы уверены в качестве перевода, на нас работают лучшие переводчики России, большинство претензий предъявляют люди со средним знанием английского языка».
Идем далее. Сама книга. Чтобы лучше разобраться в сюжете, перед тем как ее открывать рекомендуется перечитать шестую часть. Иначе очень сложно понять, о чем вообще идет речь в некоторых главах. Мне кажется, что Роулинг написала «Дары смерти», лишь бы закончить этот эпос. Потому что былого захватывающего сюжета там нет. Читаешь в основном для того, чтобы узнать, чем все закончилось, как все начиналось и кто такой Дамблдор. Концовка так вообще – никакая. Я даже не знаю, что еще сказать. Я разочарована. Столько шумихи, рекламных акций, презентаций и прочей мишуры, а книжка оказалась гораздо ниже уровнем, чем предыдущие. Однако очень забавно читать о пресс-конференциях писательницы, на которых она открывает некоторые подробности из жизни героев. Например, самая яркая и неожиданная – то, что Дамблдор – гомосексуалист. Был влюблен очень сильно в одного своего юного друга, про которого в книге достаточно много написано. Впрочем, несмотря на недостатки книги, ее все равно будут покупать и читать. Слишком популярен Гарри Поттер сегодня.



МИХАЭЛЬ ЭНДЕ
«МОМО»

ЖАНР: ДЕТСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АМФОРА»

Эта детская сказка, которая в оригинале полностью называется «Момо, или странная история о ворах времени и о ребенке, который возвращал украденное время людям», была написана в 1972 году и выпущена с иллюстрациями самого автора. Ее перевели на 30 языков мира, и она получила огромное количество книжных наград и литературных премий. В России ее издали только в 2005-м. Сюжет книги основан на реальном взрослом мире, в котором никому никогда не хватает ни на что времени, в том числе на детей, на друзей и на самих себя. Все это мастерски описано, и автор обвиняет в этом неких Серых господ, работающих в Сберкассе Времени, убеждающей людей хранить свое свободное от работы время в их организации и обещающей огромные проценты в будущем, когда люди выйдут на пенсию и смогут его потратить. По прошествии некоторого времени город, в котором происходят все эти события, становится безликим, алчным и эгоистичным. А маленькая бездомная девочка Момо остается без друзей, которые в свободное время приходили к ней выговориться, поиграть или просто хорошо провести время в веселой компании. Теперь у них просто нет на это времени. Ей только и остается, что отправиться на поиски Магистра Времени, который способен спасти мир от нашествия Серых господ.
Очень добрая и поучительная сказка, при этом потрясающе написанная. Да, детская. Но описывает настоящие проблемы, заставляет остановиться, задуматься, оглядеться вокруг себя. А философские разговоры Момо и Магистра Времени достойны тех наград, которые получила книга. Счастливый конец, человеческие ценности, мораль, яркие персонажи – отличный набор для детской книги.
Энде – автор «Бесконечной истории» и «Джима Пуговки», культовых детских книг. Немец по происхождению, он потрясающе педантичен и кропотлив в своих работах. Рукописи писал всегда на бумаге, перечеркивал, переписывал, исправлял и только потом перепечатывал, заново редактируя текст. Каждая его фраза обдумана, но порой непредсказуема для него самого.



МИША АЗНАВУР
«ПАРИЖ, МОСКВА, ЛЮБОВЬ...»

ЖАНР: ЛИРИЧЕСКИЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «РИПОЛ КЛАССИК»

Автор – сын знаменитого парижского исполнителя Шарля Азнавура. Эта книга – его отчет о первом годе жизни в Москве. Основные события происходят в 2006-2007 году. Но, конечно, это не важно. Самое главное – как поданы эти события. Немного наивно, немного иронично, а порой жестоко. Таков взгляд француза с русскими корнями на современную Россию. И, кажется, все, что он описывает, – правда. Просто мы привыкли к этому и перестали обращать внимание. На то, что русские девушки не умеют одеваться, а звучные бренды для них гораздо важнее качества вещи. И на то, что ГИБДД у нас самое гуманное в мире. И на то, что выпечка наша на сливочном масле просто ужасна. И много, много чего другого. Но помимо недостатков Миша отмечает и лучшие стороны русской души и России в целом. Он ее искренне любит.
Почти всю книгу я прочитала с огромным восторгом. Только предпоследние три главы вызвали у меня отторжение – что еще за мистика посреди такого явного реализма? Совершенно неуместно. Но мои поиски в Сети какой-либо информации об этих последних главах ничем не закончились. Никто даже не отмечал их. Все говорят только о том, насколько книга замечательная. Не спорю, стиль автора и сам текст потрясающи. И та прямота и искренность, с которой Миша повествует нам о наших буднях, подкупают и очаровывают. А некоторые фразы можно расхватать на цитаты. Миша поехал в Москву за русской девушкой Настей, надеясь найти в ней ту самую хваленую девичью душу, о которой писали наши классики. А нашел квартиру за две тысячи долларов, вонючие подъезды, бомжей и лучшего друга, который лишил его шести тысяч долларов. Последних. Но он так же много и приобрел.
В общем, завершая монолог, скажу, что книжка стоящая. Особенно ее стоит почитать всем девушкам, Владимиру Путину, которому отведено немало страниц, и прочим политикам. Конечно, книгу портит пара глав… но ведь ничто не идеально, к сожалению. Автор видит их в своей книге, так почему же им там не быть. Французы – странный народ.



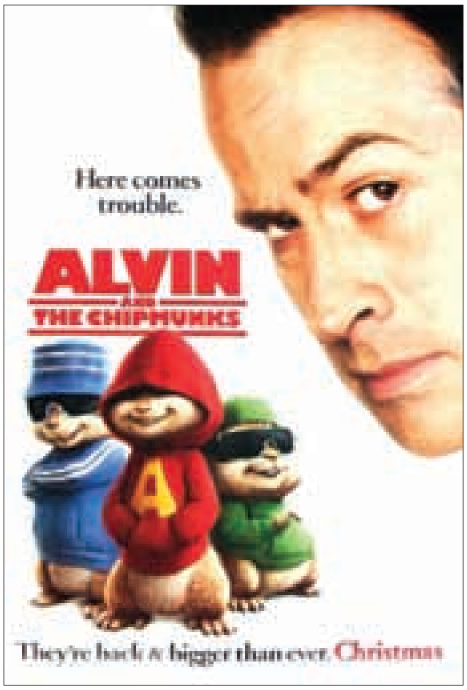
ТИМУР
ИРЕНА ПОНАРОШКУ
ЯРОСЛАВ АЛЕКСАНДРОВИЧ
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™
ПОДРОБНОСТИ НА MTV.RU
НАДЕНЬ MTV - ТЕПЕРЬ ОНО ТВОЕ
ИЩИ В МАГАЗИНАХ ТВОЕ ПО ВСЕЙ СТРАНЕ
РЕКЛАМА
Лицензия №11117 от 26.01.07, срок действия до 10.02.2012
Свидетельство СМИ Эл №77-8370 от 03.11.03

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ

Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ЭЛВИН И БУРУНДУКИ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 20 ДЕКАБРЯ

ЖАНР:	АНИМАЦИОННАЯ КОМЕДИЯ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	ALVIN AND THE CHIPMUNKS
РЕЖИССЕР:	ТИМ ХИЛЛ
В РОЛЯХ:	ДЖЕЙСОН ЛИ, ДЭВИД КРОСС, ДОН ТИФФАНИ, КЭМЕРОН РИЧАРДСОН
ПРОИЗВОДСТВО:	США, BAGDASARIAN PRODUCTIONS
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



РЕЖИССЕР

ТИМ ХИЛЛ

ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«МАППЕТ-ШОУ ИЗ КОСМОСА», «БОЛЬШОЙ ПЕРЕЕЗД МАКСА КИБЛИ», « ГАРФИЛД 2»



Тим Хилл начал карьеру в киноиндустрии в 1995 году с должности сценариста для мультсериала Rocko's Modern Life от Nickelodeon. После этого он писал сценарий и выступил режиссером для сериала Action League Now!!: Rock-A-Big-Baby. В 1995-м Тим срежиссировал несколько эпизодов американского скетч-шоу Exit 57, а в 1999-м – кукольный фильм «Маппет-шоу из космоса» с героями известного какого шоу. В 2001 году Тим снял полнометражную семейную комедию «Большой переезд Макса Кибли». Она рассказывает историю паренька, чья семья собралась переезжать. Мальчик высказывает всем в своей школе от первоклашки до директора, что он о них думает (все равно скоро уезжать), а родители взяли да остались. Кончается все, конечно, хорошо.
В 2004 году Хилл вновь стал сотрудничать с Nickelodeon: написал сценарий для полнометражки «Губка Боб Квадратные Штаны», а с 2005-го и до сих пор сочиняет истории для сериала про желтую губку в брюках, морскую звезду-увальня и медузу-мизантропа. Наконец, в 2006 году Хилл садится в кресло режиссера продолжения фильма «Гарфилд», точно так же как и «Элвин и бурундуки» сочетающего живую игру с 3D-графикой. Так что творческая карьера бурундуков, очевидно, напомнит приключения Гарфилда в Англии.

«Элвин и бурундуки» – легенда американской массовой культуры, на которой воспитано три поколения детей. История поющих бурундучков началась еще в 1958-м, когда Росс Багдасариан (Ross Bagdasarian) под псевдонимом Дэвид Севилл (David Seville) исполнил песню Witch Doctor, припев которой проигрывался на высокой скорости, из-за чего голос певца был карикатурно писклявым. Witch Doctor забралась на верхушки чартов, и во многом благодаря именно развеселому припеву. К Рождеству того же года Багдасариан выпустил сингл The Chipmunk Song (Christmas Don't Be Late), используя тот самый писклявый стиль пения. Сингл разошелся тиражом в 4 миллиона экземпляров за семь недель, продержался на верхушках хит-парадов почти месяц и завоевал три «Грэмми»! «Бурундуки» оказались золотым дном.
Тогда уже братья-бурундучки получили имена и характеры: импульсивный лидер группы Элвин, ботаник Саймон и застенчивый Теодор. В 1961-м на экраны вышел музыкальный мультсериал The Alvin Show, в котором появился и персонаж Дэвид Севилл – карикатура на Багдасариана. Кроме того, было выпущено несколько альбомов бурундучьего трио. После смерти Багдасариана в 1972 году за бурундуков взялся его сын, Росс Багдасариан-младший, также озвучивавший всех персонажей. С 1983 по 1990 по телевидению показывали второй мультсериал – Alvin and the Chipmunks, в котором, кстати, у бурундуков появились подружки Бриттани, Дженетт и Элеонор. В 1987-м все шестеро персонажей отправились в турне вокруг света в полнометражном The Chipmunk Adventure, а в 1999-м и 2000-м на видео вышли «как бы страшные» мультфильмы Alvin and the Chipmunks Meet Frankenstein и Alvin and the Chipmunks Meet the Wolfman.
Наконец, в этом году на экраны выходит фильм «Элвин и бурундуки», сочетающий игру актеров и компьютерную графику. Роль Дейва Севилла, подобравшего поющих бурундуков и взявшегося за их раскрутку, исполнил Джейсон Ли. Пение грызунов одновременно умиляет и веселит. Можете быть уверены, после выхода фильма оно будет на мобильниках многих ваших знакомых девушек (или даже вы сами поставите его на рингтон, если вы девушка). Юмор в фильме варьируется от вполне безобидного до скользкого. В трейлере, например, Дейв обращает внимание на что-то коричневое на диване. «Да расслабься, чувак», – говорит Элвин, съедает таинственный шарик и делает вид, что все в порядке. Когда же Дейв уходит, Элвин выплевывает шарик со словами: «Ты мой должник, Теодор». Классика туалетного юмора. Надо сказать, что бурундуки не застряли в шестидесятых: теперь они приоделись, как настоящие реперы (типичные такие балахоны, кепки и темные очки). До гангста, правда, недотягивают – не хватает золотых цепей, пушек и нецензурщины, да и улыбаются многовато. Кстати, в декабре же выходит игра Alvin and the Chipmunks для Wii, DS, PS2 и PC. И у нас нет оснований полагать, что она станет чем-то большим, чем просто приложение к фильму. Но разве это главное? Главное, что там будут эти милые поющие бурундучки.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



ВО ИМЯ КОРОЛЯ: ИСТОРИЯ ОСАДЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

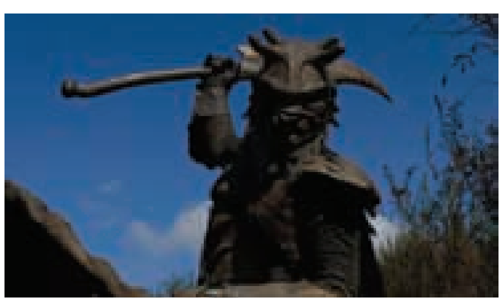
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 13 ДЕКАБРЯ

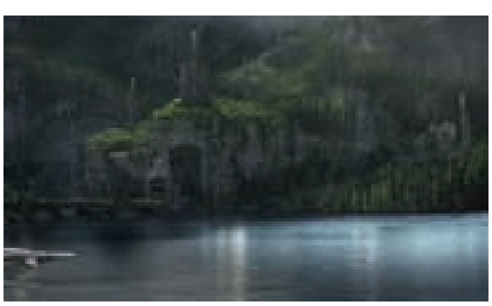
ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ФЭНТЕЗИ, ЭКШН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	IN THE NAME OF THE KING: A DUNGEON SIEGE TALE
РЕЖИССЕР:	УВЕ БОЛЛ
В РОЛЯХ:	ДЖЕЙСОН СТЭТАМ, ЛИЛИ СОБЕСКИ, РОН ПЕРЛМАН, МЭТЬЮ ЛИЛЛАРД
ПРОИЗВОДСТВО:	США, ГЕРМАНИЯ, КАНАДА, EVENT FILM
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	150 МИНУТ

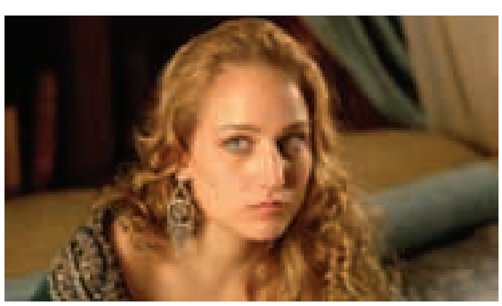


В прошлом номере мы рассказывали об экранизации Postal, и многие, должно быть, уже оценили последнее творение Уве Болла. Думаете, что у вас есть еще полгодика, чтобы оклематься до выхода следующего шедевра дядюшки Болла? Ошибаетесь, теперь до России докатился и «Во имя короля: История осады подземелья», хотя фильм разъезжает по фестивалям еще с ноября прошлого года. Горевать или радоваться такому гостю – вопрос, ответ на который может показаться вам однозначным.
Я же всегда верю, что «уж следующий-то фильм Болла выйдет на славу». Надежда умирает последней.
Итак, «Во имя короля: История осады подземелья», как вы сами понимаете, снята по мотивам Dungeon Siege, action/RPG 2002 года выпуска за авторством умницы Криса Тейлора. Сюжет не то чтобы шаблонный, но и не поражает воображение. Главный герой – обычный фермер (не рыцарь, не маг и даже не хоббит), чью фазенду разгромили таинственные воины-звери Краги. Это несчастье и побуждает обычного крестьянина отправиться в путешествие по городам, селам и весям королевства Эб (Ehb). Даг Тейлор (Doug Taylor), автор сценария для киноверсии Dungeon Siege, не решился дать волю своей фантазии и старался следовать первоисточнику. Фермер (безымянный, прошу заметить) оказывается между молотом и наковальней, а точнее – между злобным Галлианом и королем Конрейдом и теперь идет спасать похищенную жену и мстить за сына, убитого Крагами. Ничего особенно хитрого, но ведь и такой сюжет можно хорошо подать зрителю.
Еще в 2005 году герр Болл пугал мировую общественность тем, что продолжительность фильма вышла аж 240 минут и урезать свое сокровище он не намерен. Только вдумайтесь, четыре часа Уве Болла! Да зрителей будет в пыточную легче загнать. Поэтому режиссер решил разделить фильм на две части. Нет, все же лавры Питера Джексона с его «Властелином колец», не дают герру Боллу покоя. Инвесторы, вложившие в экранизацию Dungeon Siege $60 млн, могли в перспективе получить два фильма по цене одного, но что, если бы первый из них провалился в прокате, как это было практически со всеми предыдущими картинами Болла? К счастью, разум восторжествовал и Уве сократил свое творение до двух с половиной часов, хоть и пригрозил выпустить на DVD режиссерскую версию в 190 минут.
Трейлеры оставляют вполне четкое впечатление: тоскливые, непонятные и затянутые. Наверное, именно этого и стоит ожидать от урезанного фильма, ведь когда приходится выкидывать хотя бы небольшую часть, смысл часто остается понятен лишь создателям. Но герр Болл еще может исправиться, я верю.









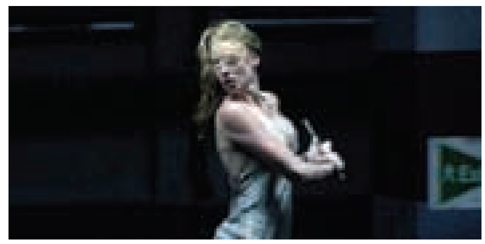
И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

ПОДЗЕМНАЯ ПАРКОВКА

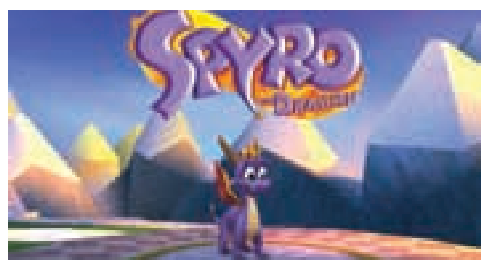
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 13 ДЕКАБРЯ

ЖАНР:	ХОРРОР
РЕЖИССЕР:	ФРАНК ХАЛФУН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	P2
В РОЛЯХ:	РЭЙЧЕЛ НИКОЛС, САЙМОН РЕЙНОЛЬДС, УЭС БЕНТЛИ
ПРОИЗВОДСТВО:	США, P2 PRODUCTIONS
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	98 МИНУТ

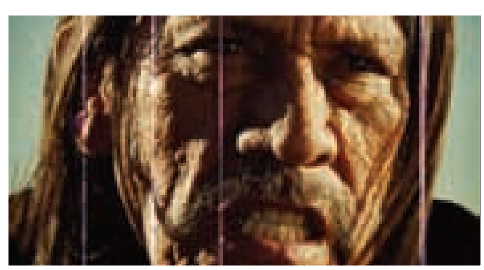
Разве можно жертвовать семьей ради работы? Нежные чувства к супругу притупляются, дети растут закомплексованными, некому погулять с собакой… Анджела, молодая карьеристка, задерживается на работе допоздна даже в канун Рождества. Плохая идея. Когда она спускается в подземную парковку за своим автомобилем, тот не желает заводиться. Телефон не берет под землей, так что за помощью и обратиться-то не к кому. Разве что ночной охранник предлагает разделить с ним скромный рождественский ужин. Ангела отказывается от столь фамильярного предложения. Плохая идея. Ведь охранник оказывается маньяком, наблюдающим за нашей героиней долгие месяцы. Теперь Анджеле придется искать выход с парковки, если она захочет дожить до Рождества. Мораль? Не работайте сверхурочно и ездите на метро.



Студия Animation Picture Co. приобрела права на торговую марку Spyro the Dragon. Сценаристы Стив и Дэниел Альтере уже перерабатывают сюжет игровых воплощений дракончика Спайро, чтобы получился трехмерный мультфильм (а может, и не один). Напомню, сериал Spyro всегда отличался юмором и обаятельным главным героем – сиреневым драконом.

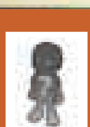


Помните ли вы еще «Грайндхаус», совместную работу Родригеса и Тарантино? Как вы сказали? Треш? Нет, это именно псевдотреш, да еще и успешный. Два фильма, снятые в лучших (худших?) традициях 70-х и склеенные воедино. Разумеется, со всеми подобающими атрибутами: нелепым сценарием, исчезающим время от времени звуком и рекламными роликами в перерыве между двумя фильмами. «Мы сделаем такие ролики, что все будут умолять нас снять именно эти фильмы», – говорил тогда Тарантино. И вот, актер Дэнни Трехо подтвердил слух о том, что Родригес вскоре возьмется за ленту «Мачете», выросшую из одного такого липового трейлера. В паре с ним якобы должен идти The Babysitter Twins, о котором почти ничего не известно.





ЧЕЛОВЕК-ПАУК



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Моя любимая тетушка работает психиатром. Недавно я, в рамках программы по обогащению собственного внутреннего мира, ездила к ней покормиться песочными печеньками и милыми историями из жизни немножко тронутых людей. И зашел у нас разговор о больных мегаломанией (это, если по-простецки, манией величия). Отличающаяся завидной любознательностью, я поинтересовалась у тетушки – кем чаще всего представляют себя наблюдающиеся у нее шизофреники. Моя прогрессивная родственница, немножко подумав, сообщила, что, пожалуй, почаще всех остальных ей в последнее время попадаются люди, мнящие себя… супергероями.

Все правильно. Тридцать лет назад, когда США и Европа сходили с ума от Человека-паука, Супермена и Бэтмена, единственными нашими супергероями были Суслов и Брежнев.

С заголовков газет, страниц журналов, с экранов телевизоров и кинотеатров на заграничных граждан лились бесконечные истории о похождениях бесстрашных и неотразимых борцов со злом. Советскому же человеку приходилось довольствоваться преимущественно долгоиграющим сериалом «Генсек и его друзья» с экшном в виде подъемов и спусков по трапам самолетов и жесткой эротикой в образе долгих союзнических поцелуев. Иностранные психиатрические лечебницы полнились людьми, представлявшими себя всемогущими летучими мышками и посланцами с Криптона, а вот изолированных от влияния буржуазной культуры советских людей сия напасть минула (что, впрочем, совершенно не мешало забивать клиники многочисленными Штирлицами и Глебами Жегловыми).

Когда затрещал по швам, а впоследствии и вовсе рухнул железный занавес, в нашу страну хлынул поток зарубежных произведений массового искусства. И как только они пообжились на чужбине, сразу же сделались неотъемлемой частью жизни и наших граждан. В том числе и душевнобольных – к привычным уже Лениным, Брежневым и полковникам Исаевым в клиники стали поступать Бэтмены и Супермены. Эту странную статистику можно смело использовать в качестве подтверждения обретенной и в нашей стране огромной популярности импортных супергероев (вопреки утверждениям отдельных ура-патриотических граждан, склонных к безосновательному обвинению продуктов иностранной и в особенности американской культуры в непригодности для отечественных мозгов). Дети, играющие в Супермена, и шизофреники, воображающие себя Бэтменами, – неоспоримое доказательство того, что персонажей этих знают и любят все.

Впрочем, вернемся к моей тетушке. После разговора о супергероях сама собой всплыла тема Спайдермена. Следует отметить, что моя прогрессивная тетушка не пропускает ни одного блокбастера и весьма живо интересуется тем, что происходит в мире большого голливудского кино. По этой причине она исправно просматривает мои статьи в «Стране Игр», которую покупает мой младшенький двоюродный брат, и строго их критикует. Я, будучи невыразимо влюбленной в песочные печенюшки, в мастерстве изготовления которых моя тетушка заслужила черный пояс, вынуждена со всей ее критикой безропотно соглашаться. И вот во время последнего моего к ней похода, сразу же после обстоятельной беседы о судьбах страдающих мегаломанией душевнобольных, тетушка поинтересовалась у меня, почему это я до сих пор не написала статью о Человеке-пауке. Как оказалось, она крайне благосклонно восприняла недавно вышедшую на киноэкраны третью часть блокбастера, а вскоре прикупила для домашней кинотеки коллекционное издание всей серии. «Очень поучительное и мудрое кино, Катенька!» – изрекла тетушка и бросила на меня суровый взгляд, предвещавший отлучение от печенюшек в случае каких-либо возражений.

Магии печенюшек я противиться не смогла. Кроме того, пожелание тетушки совпало с просьбами читателей, неоднократно уже указывавших мне, что богатая на комиксы, фильмы, мультфильмы и игры вселенная супергеройского арахнида была незаслуженно обделена вниманием. Сегодня мы это безобразие исправим.

Паук родился!

Спайдермен появился на свет в начале «серебряной» эры американских комиксов. Эра «золотая», тянувшаяся с 30-х годов XX века по середину 50-х подошла к концу, прежние супергеройские типажи устарели и требовали основательной ревизии, все напористее в комиксы проникала новомодная «атомная» тематика, с трудом вписывавшаяся в их архаичную эстетику. Жанру требовалась свежая кровь, приток новых актуальных идей и смелых решений. Индустрия, разумеется, не могла не откликнуться на чаяния и









ожидания читателей и немедленно организовала перестройку. В 1956 году студия DC Comics (родители Бэтмена и Супермена, если вы запамятовали) выбросили на рынок четвертый выпуск антологии «Витрина» (Showcase), в котором продемонстрировали читателям новую, улучшенную версию одного из своих супергероев-ветеранов – Флэша. Новая эта версия комикса дала сильный крен в научную фантастику, отличалась по динамике, имела актуальный антураж и, главное, полностью соответствовала принятому несколькими годами ранее кодексу комиксов, согласно которому в графических историях запрещались секс, критика полиции, правительства и прочих государственных образований, всяческие ужасы и изощренное насилие.

Новый «дистиллированный» Флэш с научно-фантастическим привкусом понравился всем: критикам, детям, родителям и даже цензорам. Боссы DC Comics, питавшие нежную любовь к прямоугольным зеленым портретикам умерших президентов, тут же дали добро на перерождение и других своих супергероев. «Серебряный» век американских комиксов начался. Несмотря, однако, на открытие новой страницы в истории жанра, DC Comics так и не сделалась единоличной царицей горы. В изменившейся среде неожиданно уютно почувствовала себя еще одна студия – Marvel Comics. Выстрелив в 1961 году блестящим комиксом «Фантастическая четверка», марвеловцы обложили трон, на котором безмятежно восседали дельцы из DC Comics, динамитом. А в августе шестьдесят второго, выпустив пятнадцатый номер «Удивительных фантазий» (Amazing Fantasy), – подожгли запал…

Исследователь американских комиксов Питер Сандерсон в одной из своих работ очень удачно сравнил DC Comics образца 60-х с крупными голливудскими киноделами, а Marvel Comics – с французской «Новой Волной». Действительно, в то время как студия DC прилагала все усилия, чтобы поставить на поток производство высококачественного, но при этом совершенно «дистиллированного» продукта, марвеловцы пытались изыскивать новые визуальные темы, экспериментировать с методикой подачи материала, забираться в весьма непривычные для комиксов тех лет темы.

Впрочем, вернемся к пятнадцатому выпуску «Удивительных фантазий». Именно в нем на суд широкой публике был представлен придуманный писателем Стэном Ли и художником Стивом Дитко новый супергерой – Человек-паук.

В самом начале первой части первой истории нас знакомили с Питером Паркером, очкастым тинейджером-«ботаником», влюбленным в физику и книги. Щуплый этот и застенчивый юноша вызывал смех у девушек и презрительные ухмылки юношей, однако в химической лаборатории и кабинете физики он становился королем. Паркер тихо-мирно жил, балуемый своими дядюшкой и тетушкой, изучал таинства валентности и законов Ньютона и изредка мечтал, что наступит день, когда все его обидчики пожалеют о своих подколках и оскорблениях. Тяжелые подростковые будни Питера закончились на третьей странице комикса, когда на научной выставке его тяпнул за руку радиоактивный паук. Юный Паркер внезапно обнаружил, что после чудодейственного укуса он стал невероятно силен, научился лазить по стенам и спускаться по высоковольтным кабелям. «Вот это круто!» – немедленно смекнул наш «ботаник» и отправился с целью подзаработать денег на ринг, где, используя свои свежеприобретенные способности, разделал под орех втрое более габаритного бойца. Там на него положил глаз телевизионный продюсер, пригласивший Паркера поучаствовать в шоу. Придя домой, Питер немедленно принялся разрабатывать себе новый костюм (тот, в котором он сражался на ринге, состоял исключительно из намотанного на голову куска марли) и специальное устройство, позволяющее выпускать из рукавов сверхпрочную паутину (я не шибко сильна в изобретательстве, но, судя по рисункам, рискну предположить, что соорудил эту штуковину Паркер из поломанного тонометра).

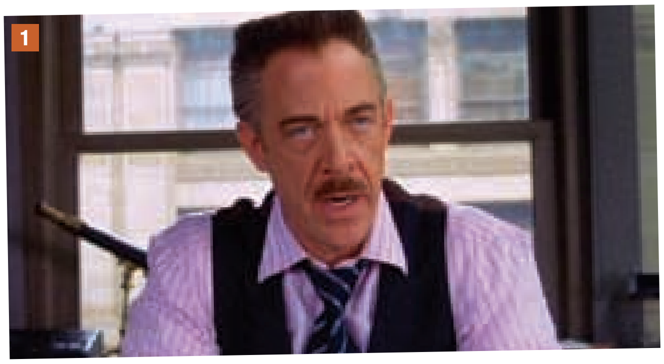
Во второй части комикса Паркер восхитил публику выступлением на телешоу, после чего в вестибюле здания отказался помочь полицейскому схватить убегавшего грабителя. «Извини, друг, но это *твоя* работа!» – справедливо заметил Человек-паук. Весьма скоро он сделался знаменитостью мирового масштаба – о нем начали писать в газетах и рассказывать в новостях. Однажды вечером, вернувшись домой, Паркер обнаружил там полицейского, который рассказал, что во время попытки ограбления дома, был убит дядя Питера. Наш герой, придя в ярость, нарядился в костюм Человека-паука и отправился на поиски преступника. Поймав его, он узнал, что это тот самый грабитель, которого он отказался задержать в здании телестудии.

1 Питер Паркер в исполнении Тоби Магуайра. Многие поклонники, узнав, что именно Магуайр будет играть Человека-паука, заранее разочаровались в фильме и ожидали его с сомнениями. Однако действительность превзошла все ожидания – Тоби, как оказалось, идеально подошел для этой роли. Сейчас даже представить страшно, как выглядел бы Спайдермен, если бы Леонардо Ди Каприо не отклонил предложение продюсеров.

2 Норман Осборн в исполнении Уиллема Дефо. Кстати говоря, перед тем, как Дефо заполучил эту роль, ее предлагали Николасу Кейджу и Джону Малковичу.

3 Зеленый Гоблин, альтер-эго Нормана Осборна, один из самых непримиримых соперников Человека-паука.

4 Мэри Джейн в исполнении Кирстен Данст.

1


2


3


4


Сделай сам

В 1995 году Instinct Corporation разработала для PC пакет Spider-Man Cartoon Maker. С помощью этого приложения поклонники могли сами создавать небольшие анимационные фильмы о Человеке-пауке. В состав пакета входили анимированные модельки персонажей, музыка и задники из мультипликационного сериала 1994 года.

В 96-м году все те же парни из Instinct Corporation создали пакет X-Men Cartoon Maker, который позволял ваять мультики с участием Людей Икс. Оба эти пакета были совместимы друг с другом, и при установке второго поверх первого пользователи получили возможность делать мультики уже с участием персонажей обоих марвеловских циклов.

Довольно круто. Если с фантазией у вас все в порядке, можете отыскать оба этих пакета и потратить толику свободного времени на создание анимационных шедевров, вроде «Человек-паук и Росомаха идут за водкой» или «Эмма Фрост опаздывает на свидание к Зеленому Гоблину».

Спеленав бандита паутиной и сдав его полиции, Паркер отправился бродить по ночному городу, размышляя над философскими вопросами бытия и укоряя себя за ошибку.

Вот такой она была, первая история о Человеке-пауке. Ничего удивительного? А вы представьте, что на дворе – начало 60-х. Подавляющее большинство комиксов рассказывает о приключении половозрелых супермужиков, одержимых идеей сделать мир (ну или, по крайней мере, Соединенные Штаты Америки) лучше, чище и светлее. Эти герои по первому зову бросаются на помощь каждому бедолаге, попавшему в беду, будь то упавший в лужу грудничок или похищенный злобными пришельцами президент. Представили? А теперь попытайтесь найти хоть что-нибудь общее между этими мускулистыми альтруистами и забитым и озлобленным на весь мир «ботаником» Питером Паркером, отказавшимся просто протянуть руку, чтобы задержать преступника. Ни фига себе супергерой, а?

Впрочем, сумасшедшую популярность Человеку-пауку обеспечил не только новаторский подход к созданию характера, но и весьма смелая возрастная ориентация. В «золотой» век американских комиксов героям-тинейджерам первая скрипка не доставалась почти никогда. Изредка какому-либо юнцу (как, например Робину в историях о Бэтмене) отводилась формальная роль помощника (на самом же деле такие «помощники» использовались преимущественно для привлечения молодой аудитории и служили фоном для героя), но верховодил всегда кто-либо взрослый. А Питер Паркер – сам еще подросток, над ним нет никого, кто объяснял бы ему, что такое хорошо, а что такое плохо. Он одинок в своем супергеройском воплощении; укус паука дал ему невероятную силу, феноменальную ловкость и необычайную интуицию, но не разъяснил, как следует вести себя в той или иной ситуации, как разрешать сложные моральные и этические дилеммы. Все это Паркеру предстояло уяснить для себя по ходу повествования. А вместе с ним – и миллионам юных читателей. Причем ни ангельских крыльев за спиной, ни нимба на голове у Человека-паука не наблюдалось – он ошибался и делал глупости, как и любой другой человек.

Первый комикс о Спайдермене, кстати говоря, завершался призывом не пропустить следующий выпуск «Удивительных фантазий», в котором авторы обещали познакомить читателей с новыми и еще более удивительными историями из жизни Питера Паркера. Однако ж следующего выпуска новоиспеченные поклонники Человека-паука так и не дождались – аккурат на пятнадцатом выпуске «Удивительные фантазии» испустили свой бумажный дух. А вскоре после того, как антология преставилась, глава компании Мартин Гудман, изучив рейтинги продаж отдельных выпусков «Удивительных фантазий», обнаружил, что именно последний ее номер, тот самый, в котором дебютировал Человек-паук, оказался одним из самых успешных комиксов вообще за всю историю существования Marvel Comics.

«Ого!» – пробормотал Гудман и немедленно дал зеленый свет сольной серии супергеройского паучка – «Удивительный Человек-паук» (The Amazing Spider-Man). Сюжет первого выпуска, увидевшего свет в марте шестьдесят третьего, заслуживает отдельного упоминания.

Итак, семейство Паркеров лишилось кормильца и осталось без средств к существованию. Размышляя о способах добычи денег, Питер пришел к мысли, что он, обладая нечеловеческими способностями, вполне мог бы попробовать себя в роли преступника. Впрочем, вовремя опомнившись, молодой Паркер решил вновь принять участие в телевизионном шоу. Заработав гонорар за выступление, Питер попытался обналичить чек. Однако, поскольку, стремясь сохранить инкогнито, он потребовал

1 Джей Джон Джеймсон, вечный недоброжелатель паука, который, впрочем, до роли полноценного негодяя недотягивает.

2 Гарри Осборн, сын Нормана Осборна и будущий Новый Зеленый Гоблин.

3 Доктор Отто Октавиус в своем осьминожьем обличии.

4 Песочный Человек в своем людском обличии.









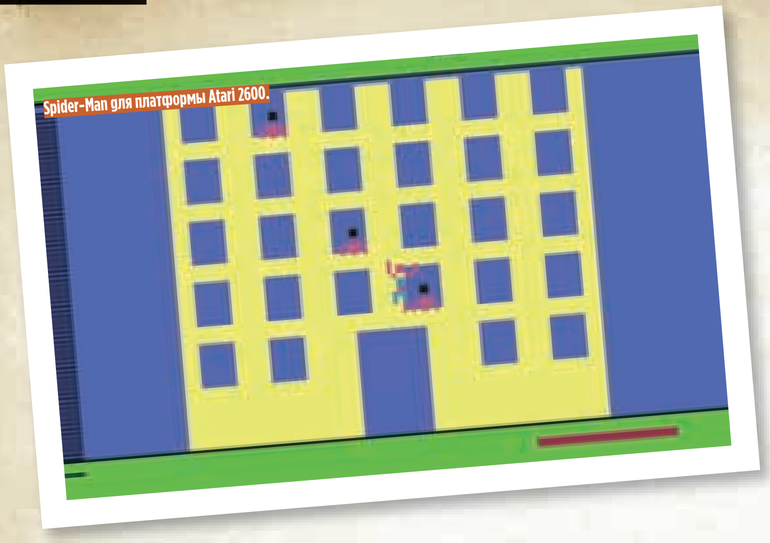
выписать его на имя Человека-паука, денег наш герой получить так и не смог («Не глупите! Каждый может нацепить костюм! У вас есть карточка социального страхования или водительское удостоверение на имя Спайдермена?» – пытал Паркера банковский служащий). Беда, как известно, не ходит одна: одержимый идеей защитить детей от негативного влияния Человека-паука (весьма прозрачный, кстати говоря, намек на многочисленных активистов, заваливших в 50-х годах создателей комиксов обвинениями в дурном влиянии на психику и разум молодых американцев) Джей Джон Джеймсон, главный редактор крупного таблоида, начинает в прессе кампанию по очернению образа Спайдермена. Параллельно с этим медиаделец вовсю нахваливает собственного сына, бесстрашного космонавта-испытателя.
Во второй части комикса Питер Паркер, надеясь, что Джей Джон Джеймсон прекратит вести против него информационную войну, спасает его сына после неудачной попытки запуска орбитального космического корабля. Однако в третьей части обнаруживает, что неблагодарный делец воспользовался случаем, чтобы вылить на него новую порцию грязи. Паркера больше не приглашают на телевизионные шоу, у него нет возможности заработать честным путем денег себе на жизнь. Более того, он объявлен преступником, а за его поимку назначена награда. Питер Паркер в смятении, он не знает, как ему быть, что делать. Вновь и вновь приходит ему в голову мысль о том, чтобы начать криминальную карьеру… Неплохо так, а? Стэн Ли и Стив Дитко весьма смело пробежали по лезвию бритвы, опасно приблизившись к нарушению кодекса комиксоделов (согласно ему, преступники не должны были вызывать у читателя сочувствия, однако в случае с Питером Паркером, вряд ли бы кто-нибудь из читателей осудил его, если бы он, затравленный прессой, незаслуженно обвиненный во всех смертных грехах, обреченный на безденежное существование, вынужденный тащить на себе семью, сделался супербандитом).
Все это позволило комиксам о Человеке-пауке достичь невиданного доселе для произведений подобного жанра психологического реализма.
Также включенный в первый выпуск «Удивительного Человека-паука» комикс «Человек-паук против Хамелеона» (Spider-man vs. The Chameleon) подбросил еще немного специй в котел «спайдерменских» противоречий. Надеясь раздобыть немного денег, Питер Паркер отправился в штаб-квартиру… Фантастической Четверки! Где, победив один на один всех членов команды, предложил им свои платные услуги. Однако узнав, что супергерои борются с преступниками бесплатно и не имеют с этого никакого профита, забрал свое предложение обратно и покинул офис именитых суперальтруистов. Ничего себе!.. А вскоре у Человека-паука появился и первый враг – Хамелеон, преступник, способный принимать обличия своих жертв. Он решил выкрасть Ценные Секретные Документы и свалить все на нашего несчастного паучка, для этого отправил ему послание, в котором предложил принять участие в неком прибыльном дельце. И Питер сломался, махнув на все рукой, отправился на встречу с Хамелеоном, решив, очевидно, согласиться на участие в любой авантюре. Однако потенциальный подельник подставляет Паркера, а сам, похитив документы, отправляется на встречу с русскими военными (дух времени, что вы хотите), дабы организовать взаимовыгодный обмен. Спайдермен, понятное дело, мешает его коварным планам и возвращает документы. Однако в процессе этого вновь попадает в неприятности. Уже в самом конце комикса Паркер в сердцах кричит, что уж лучше бы он никогда не получал свои суперспособности, ибо все, за что он берется, идет наперекосяк.
Вообще, все эти ранние выпуски комиксов о Человеке-пауке чрезвычайно любопытны и важны для создания четкой картины того, как начиналась карьера легендарного супергероя. Однако, увы, если я буду пересказывать сюжеты всех графических историй о злоключениях Питера Паркера, то статья эта превзойдет по объемам полное собрание сочинений Владимира Ильича Ленина, а я буду отправлена в село Шушенское на пожизненную ссылку.
На страницах «Удивительного Человека-паука» Спайдермен обзавелся всеми своими сверхпринципиальными врагами – доктором Осьминогом (в третьем выпуске), Песочным Человеком (в четвертом выпуске), Мистерио (в выпуске номер тринадцать), Зеленым Гоблином (четырнадцатый выпуск) и толпой прочих соперников, рангом пониже.
В 70-х Спайдермену стало тесно в рамках одного лишь «Удивительного Человека-паука», и он отправился покорять новые вершины. В 72-м году Marvel Comics запускает новую серию «Команда Марвел» (Marvel Team-Up), в которой Человек-паук в сотрудничестве с прочими марвеловскими персонажами развешивает тумаки многочисленным супостатам. В 76-м стартует цикл «Грандиозный Человек-паук» (The Spectacular Spider-Man), в 85-м – «Паутина Человека-паука» (Web of Spider-Man). В настоящее вре-

1 Песочный Человек в монструозном своем виде.

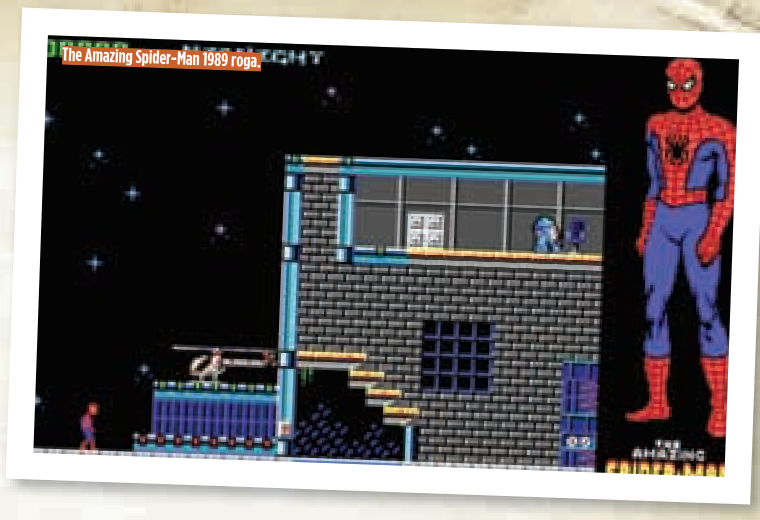
2 Весьма занятная сцена. Во-первых, сама по себе она повторяет эпизод из первой части фильма Рэйми, где Человек-паук целуется с Мэри Джейн. Во-вторых, девушка, приникшая к губам Паркера, – Гвэн Стэйси, первая любовь Питера, согласно сюжету комиксов.

3 Человек-паук в зловещем инопланетном костюме.

4 Веном, один из наиболее жутких соперников Человека-паука.



Spider-Man для платформы Atari 2600.



The Amazing Spider-Man 1989 года.

Паучата

Помимо компьютерных и приставочных игр существовало еще весьма приличное количество прочей игровой продукции, имеющей отношение к миру Человека-паука. Так, например, с 78-го года довольно успешно выпускался пинбольный автомат The Amazing Spider-Man. А в 2007 году компания Stern Pinball выпустила пинбольный автомат по мотивам трех фильмов о Спайдермене Сэма Рэйми.

В 2007 компания Javaground USA разработала две игры о Человеке-пауке для мобильных телефонов – экшн SpiderMan 3 Action и логическую игрушку-головоломку SpiderMan 3 Puzzle.

В природе существует игра «Монополия», выполненная в спайдерменском духе, шахматы, шашки, домино и уйма других настольных игр. Есть и коллекционные карточные игры, среди героев которых фигурируют персонажи комиксов о «Человеке-пауке».

мя выпускается пять персональных серий комиксов о «классическом» «Спайдермене» и пять «альтернативных» (в которых жизнь нашего героя описывается в ином, нежели в канонических историях ключе) серий. Существует уйма кроссоверов, законченных графических новелл и отдельных историй, японская манга и персональная (!) индийская (!!!) версия комиксов о Человеке-пауке, занятно расцвеченная национальными красками.

Паутина на экране

Стэн Ли и Стив Дитко, изобразив в самом первом комиксе о Человеке-пауке разговор нашего героя с деловитым телевизионным продюсером, который едва увидел его, сразу понял, что дело пахнет Большими Деньгами, сами того не ведая, филигранно точно предсказали судьбу своего детища. Едва только графические истории о приключениях супергеройского паучка стали приносить солидные доходы, как телепродюсеры начали выстраиваться в очередь у дверей марвеловского офиса.

Первый мультипликационный сериал о Человеке-пауке был запущен в эфир в 67-м году на канале ABC. Довольно симпатичное анимационное шоу, основанное преимущественно на сюжетах оригинальных комиксов, успешно продержалось в эфире вплоть до 70-го года и было достаточно дружелюбно принято почитателями графических историй Стэна Ли и Стива Дитко.

В 1974 году Человек-паук внезапно утратил дар речи. Случилось это во время показа на телеканале PBS детского учебного шоу «Электрическая компания» (The Electric Company). Как и прочие герои этого телесериала, паучок начал разговаривать облачками с текстом. Предполагалось, что это поможет юным зрителям быстрее постичь таинства чтения. Многие американцы, выросшие в те далекие дни, когда шоу показывалось по телевизору, вспоминают о нем с большой теплотой – читать, разумеется, благодаря ему никто так и не научился, но вот симпатичные скетчи запомнились надолго.

В 1977 году на канале CBS был запущен телесериал «Удивительный Человек-паук» (The Amazing Spider-Man). Ничем грандиозным среди прочих супергеройских игровых шоу, демонстрировавшихся на этом канале, он не выделялся, однако рейтинги имел довольно приличные. Понятное дело, телевизионное происхождение накладывало на фильм существенные ограничения в плане бюджета и размаха съемок (никаких реалистичных полетов над городом и гигантских монстров там не было и в помине), однако юным зрителям шоу нравилось. Что, впрочем, не спасло его от закрытия в 79-м году.

В 1978 году на арену вышли жители Страны восходящего солнца и всем показали, где раки зимуют. Marvel Comics подписала с японской компанией Toei контракт, согласно которому та имела права на протяжении четырех лет использовать любых марвеловских персонажей во всех своих проектах. Продюсер Toei Тору Хираяма хотел поставить игровой сериал, близко к тексту воспроизводящий описанные в «Удивительном Человеке-пауке» истории, однако спонсор студии – компания Bandai (известный производитель игрушек, кстати говоря, создатель легендарных Тамагочи) потребовала кардинально переписать сюжет и непременно добавить в него... гигантского робота. В итоге Человек-паук в сериале «Человек-паук от Toei» (Toei no Supaido-Man) стал выходцем из космоса, обзавелся крутой спортивной машиной и… специальным кораблем, умеющим превращаться в титанического робо-бойца Леопардона. Впрочем, после десятого эпизода шоу Леопардон с экранов пропал – кто-то из фанатов стырил костюм робота, сделать новый не позволили бюджетные ограничения. Сорок один эпизод упоительного безумства был продемонстрирован японским зрителям в период с весны семьдесят восьмого по весну семьдесят девятого, после чего Toei, отставив Человека-паука, принялись осваивать других марвеловских персонажей…

Осенью восемьдесят первого года студия Marvel Productions запустила собственный анимационный сериал «Человек-паук». За полгода, которые он шел в эфире телевизионных сетей, было показано 26 эпизодов, в каждом из которых была довольно близко к оригинальному тексту (что, впрочем, не удивительно с учетом того, что мультики делала сама «Марвел») пересказана та или иная история из комиксов.

В том же 81-м Marvel Productions запустила еще один анимационный сериал – «Человек-паук и его удивительные друзья» (Spider-Man and His Amazing Friends), в котором рассказывались истории о том, как Человек-паук и пара его коллег – Ледяной Человек и Огненная Звезда – развешивали злодеям тумаки в промышленных масштабах.

А в 94-м вышел самый популярный и добротный из всех анимационных сериалов о приключениях Человека-паука. Пять восхитительных сезонов, демонстрировавшихся вплоть до 98 года на канале Fox Kids, подняли новую волну поклонения Спайдермену и влюбили в него целую генерацию молодых зрителей. Сериал этот, кстати говоря, был просто блестяще переведен на русский язык и стал краеугольным камнем популярности Человека-паука в России.

Запущенный в 99-м году сериал «Непобедимый Человек-паук» (Spider-Man Unlimited), в котором рассказывалось о приключениях Спайдермена на Контр-Земле, особой популярности не имел и после первого сезона был снят с эфира.

В 2003 году на MTV демонстрировался сериал «Человек-паук: новые анимированные серии» (Spider-Man: The New Animated Series), сделанный с использованием компьютерной графики. Сериал этот развивал сюжет первого полнометражного фильма о Человеке-пауке и особой популярности среди фанатов не снискал. Наконец, в 2008-м на канале Kids' WB намечен показ нового сериала о Человеке-пауке – The Spectacular Spider-Man, в котором, как обещают создатели, нам вновь с самого начала расскажут историю жизни боевитого паучка.

В 2002 году на киноэкраны вышел первый полнометражный фильм о Человеке-пауке – «Человек-паук», поставленный Сэмом Рэйми, отцом легендарного комедийного ужастика «Зловещие мертвецы». Ветеран американского хорроростроения не подкачал – ни ограничения, накладываемые студийными боссами, ни жестокие требования американской киноассоциации, ни необходимость снимать сугубо коммерческое кино не помешали ему сделать очень приличный фильм. Рэйми и сценарист Коэпп весьма бережно отнеслись к исходному материалу, внеся в сюжет лишь необходимые для достижения оптимальной кинематографической динамики и логической стройности изменения. Так, например, в фильме Паркер с самого раннего детства влюблен в Мэри Джейн, тогда как в оригинальных комиксах она – девочка-соседка, с которой тетушка Мэй пытается Питера познакомить; и встречаться с ней наш герой начинает, чтобы досадить Гвэн Стэйси, своей первой и настоящей любви (все вы, мужики, такие, даже те, что по стенам бегать могут). Или, к примеру, в фильме умение выпускать из рук паутину пришло к Паркеру сразу после укуса паука, тогда как в оригинальных комиксах Питер изобретал для этого специальное устройство.

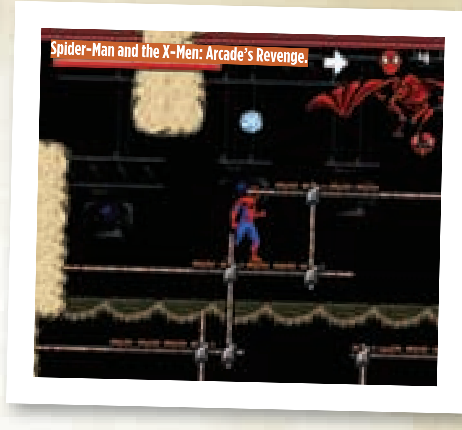
После сверхуспешного проката первого эпизода фильма, в



Spider Man: Return of the Sinister Six.



Spider-Man: The Animated Series



Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge.

2004 году на киноэкраны выходит его продолжение, ставшее, пожалуй, самой лучшей и глубокой частью картины. Наконец, в 2007 году вышла третья часть эпической этой саги, уступившая, пожалуй, по внутреннему содержанию первым двум, но по динамизму, визуальному воплощению и режиссуре идущая с ними нога в ногу.
Кстати, весьма занятный факт: в отличие от оригинальных комиксов, которые творились еще в годы существования кодекса комиксодела, запрещавшего вызывать жалость и сочувствие к преступникам, в трилогии Рэйми у всех отрицательных персонажей (пожалуй, кроме зловещей космической кляксы из третьей части картины) есть свои мотивы. Зеленый Гоблин попал под колеса безжалостной машины бизнеса и был лишен фирмы, которую создавал своими собственными руками; Доктор Октавиус потерял жену и попал под влияние безжалостного искусственного интеллекта; Песочный Человек пытался набрать денег для лечения смертельно больной дочери; Гарри Осборн – горел желанием отомстить за своего жестоко убитого отца… У Рэйми получились злодеи с человеческим лицом, вызывающие не столько ненависть, сколько сочувствие.
Ну и отдельно надо упомянуть совершенно потрясающие сцены полета Человека-паука над городом. Крышесносные виражи, которые закладывает в воздухе Паркер, вызывают даже не восхищение, а детский какой-то восторг и нездоровую зависть. Фантастика!
Пожалуй, единственное, что можно поставить в упрек киноциклу Рэйми (третьей части в особенности) – излишний мелодраматизм отдельных сцен. Все нормально, но в какой-то момент начинает отдавать фальшью и напрягать. Впрочем, оно и понятно: Голливуд…
Сейчас проскакивают слухи о четвертой части картины, но ничего пока достоверно не известно. Единственное, Сэм Рэйми как-то обмолвился, что если над фильмом работать будет он, то среди врагов Человека-паука почти наверняка окажутся Электра и доктор Курт Коннорс, известный в злодейском тусняке как Ящер.

Паук на проводах

Игр, повествующих о приключениях героического паучка, существует превеликое множество. Никакого журнала не хватит, чтобы подробно рассказать обо всех. Придется пронестись по виртуальной паутине галопом.
В 1978 году компания Adventure International, созданная игродизайнером Скоттом Адамсом и его супругой Алексис, выпустила текстовую приключенческую игру Questprobe: Spider-Man (в серии Questprobe выходили текстовые адвенчуры с участием марвеловских супергероев). Первоначально игра предназначалась для системы Commodore 16, но в 84-м была выпущена улучшенная версия, работающая на большинстве распространенных в те годы платформ (я, например, в невообразимо далеком детстве играла в игры из серии Questprobe на «Спектруме»). По сюжету Questprobe: Spider-Man Питера Паркеру предстояло схлестнуться с Мистерио.
В 82-м году Parker Brothers разработали и выпустили для платформы Atari 2600 игру Spider-Man, в которой нашему герою предстояло ползать по небоскребу и обезвреживать установленные Зеленым Гоблином бомбы.
В 89-м году Paragon Software выпустили простенький платформер The Amazing Spider-Man, незаметно прошедший мимо фанатов. И в том же 89-м году все те же Paragon Software закончили работу над экшном Spider-Man and Captain America in Doctor Doom's Revenge, в котором, как то и следует из названия, Человек-паук колошматит разнообразных негодяев (весьма солидный, кстати говоря, комплект марвеловских злодеев) совместно с Капитаном Америка. Геймплей, кстати говоря, был весьма новаторский и… скучноватый. Игроку демонстрировали красивые сюжетные картинки, после чего заставляли драться один на один с каким-нибудь очередным подонком.
В 90-м, 92-м и 93-м годах компанией LJN были выпущены три части игры The Amazing Spider-Man для Game Boy. Вполне приличный этот платформер был весьма благосклонно воспринят обладателями портативной нинтендовской консоли.
В 90-м году Sega выпустила для своей восьмибитной консоли Master System игру The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin, в которой Человек-паук должен был навалять шестерым своим вечным злодеям, собрать с тела каждого по специальному ключу и после этого дезактивировать заложенную Амбалом бомбу. Игра впоследствии была перенесена практически на все сеговские консоли.
Spider Man: Return of the Sinister Six была разработана в компании B.I.T.S. и выпущена в 92-м году для платформы NES. В игре этой Человеку-пауку предстояло схватиться сразу со всей Зловещей Шестеркой.
Созданная Software Creations игра Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge была выпущена в 92-м году для приставок SNES и Mega Drive. В этом боевике Человек-паук в борьбе с пакостными супостатами объединял свои усилия с супергеройскими Людьми Икс.
В 94-м Western Technologies закончили работу над игрой Spider-Man: The Animated Series, призванной сопровождать одноименный анимационный сериал, запущенный на Fox Kids в том же самом году. Тогда же Software Creations разработала для SNES и Genesis игру Spider-Man & Venom: Maximum Carnage. А в 95-м свет увидел вторую часть этого весьма недурного представителя жанра «поколоти-их-всех» – игру Spider-Man & Venom: Separation Anxiety.
Наконец, в 96-м году SEGA выпустила разработанный парнями из BlueSky Software экшн The Amazing Spider-Man: Web of Fire. Игра прославилась преимущественно тем, что была одним из последних продуктов для Sega 32X.
После четырехлетней паузы, вызванной банкротством Marvel Comics, поднялась новая волна интереса к Человеку-пауку. Начиная с 2000 года новые игры посыпались как из рога изобилия: межплатформенная игра Spider-man, Spider-Man 2: The Sinister Six для Game Boy Color, Spider-Man 2: Enter Electro для первой PlayStation, Spider-Man: Mysterio's Menace для Game Boy Advance и, наконец, весьма приличный межплатформенный экшн Spider-Man: The Movie, выпущенный незадолго до выхода на киноэкраны первого полнометражного фильма.
Сумасшедший успех картины Рэйми и популярность игры Spider-Man: The Movie повлекли за собой появление на свет целой волны игр про Человека-паука: консольная и компьютерная версия Spider-Man 2 (не порт, но две совершенно разные игры), Spider-Man 2 для Nintendo DS, Ultimate Spider-Man для PC и всех основных домашних консолей прошлого поколения. Наконец, нынешний год принес целую россыпь игр Spider-Man 3 для самых разных платформ и весьма забавную Spider-Man: Friend or Foe, непосредственного отношения к киноциклу Рэйми не имеющую, однако явно им вдохновленную.
Разумеется, на этом история Человека-паука не заканчивается. Каждый новый фильм (а их, судя по всему, грядет еще немало) будет порождать череду игр (благо, консольное разнообразие этому способствует), на экраны будут выходить новые мультфильмы, регулярно станут появляться новые комиксы…
А что вы хотели? Человек-паук – герой нашего времени. СИ



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

TENGEN TOPPA GURREN LAGANN



ФОРМАТ: телесериал, 27 эпизодов · РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Хироюки Имайси, 2007 · СТУДИЯ: Gainax · ПРОДЮСИРОВАНИЕ: Aniplex · НАША ОЦЕНКА: лучший сериал 2007 года, нужно смотреть

Аниме про гигантских роботов давно уже разделилось на два поджанра. Классификацию придумали сами японцы: есть аниме про «настоящих роботов», есть – про «суперроботов». К первому относятся научно-фантастические сериалы, где дотошно рассказывается, как все было «на самом деле»: как работают шагающие роботы, на какие кнопки нажимает пилот, какие силы приводят машину в действие. Лидирует в этом поджанре, безусловно, Mobile Suit Gundam, за ним идут десятки менее эффектных аниме и видеоигр: «Роботех» (Macross), «Стальная тревога» (Full Metal Panic!), «Евангелион», Front Mission, Code Geass, Armored Core и прочие. На другом конце спектра – неуязвимые суперроботы, воплощение добра и справедливости в галактике: «Макрон-1», «Вольтрон», «Грендайзер» и еще миллион сериалов с названиями вроде Invincible Superman Zambot 3. Этот стиль был наиболее популярен в семидесятые и восьмидесятые, но разноцветные человекоподобные машины защищают Землю и по сей день. Только в этом году на экраны вышли Heroic Age, Reideen, Kotetsushin Jeeg и предмет нашего сегодняшнего разговора – неподражаемый сериал с самым идиотским названием в году, Tengen Toppa Gurren Lagann.

Общеизвестно, что Gainax не делает плохих меха-сериалов. Их «Евангелион» до сих пор остается одним из лучших аниме про «настоящих роботов». Gurren Lagann, снятый 12 лет спустя, это анти-«Евангелион», это такой же переворот в жанре аниме про суперроботов, каким стал «Евангелион» среди серьезного аниме. Все происходит в нелепом и невероятном мире, где законы физики никого не волнуют, а роботы приводятся в движение волевым усилием пилота. Первая серия начинается в подземной деревне Дзиха с приключений двух друзей – нерасторопного паренька Симона и самоуверенного наглеца Камины. Вместе они надеются выбраться на поверхность, где, как говорят, царят зверолюди, загнавшие человечество в катакомбы. Жили-жили ребята в деревне, пока однажды потолок не проломился и на центральную площадь не рухнули гигантский робот зверолюдей и девушка-снайпер Ёко. Спасая Ёко от злодеев, герои находят своего гигантского робота, поднимаются-таки на поверхность и отправляются в большое путешествие. Так началось великое возрождение людской цивилизации...

1 **Вирал. Зверочеловек, помесь кошки с акулой. Страшный, но не главный злодей, который сыграет свою роль как в начале, так и в конце сериала.**

2 **Ниа. «Волшебная девочка». Симон нашел ее спящей в ящике на свалке. Кто она и откуда взялась, непонятно. Но ясно, что она принцесса и ее надо беречь.**

3 **Росиу. Серьезный, целеустремленный, собранный парень. Прирожденный управленец. Такие обычно становятся президентами.**

4 **Йоко. Снайперша, живущая на поверхности. Одна из бойцов сопротивления против зверолюдей. Ничего не пилотирует, но чертовски хорошо стреляет.**

5 **Бута. Свинья. Точнее, кротосвинья. Смешной подземный зверек, который увязался за Симоном в галактические путешествия.**

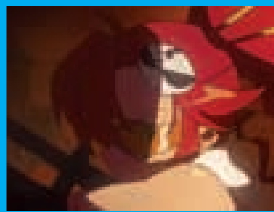
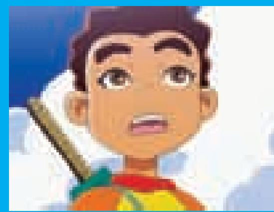
6 **Камина. Прирожденный лидер, писаный красавец, бунтарь, «братан» Симона. Управляет говорящим туловищем Гурреном.**

7 **Симон. Он жил в подземной деревне и работал копателем, пока не наткнулся на пилотируемую башку под названием Лаганн.**



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Gurren 300, смонтированный из видеоряда аниме Gurren Lagann на звуковую дорожку от трейлера к фильму «300 спартанцев»; клип Principle of Machine, смонтированный из видеоряда аниме Gurren Lagann на песню Principle of Machine японской рок-группы VOLA & THE ORIENTAL MACHINE; опенинг детского сериала MapleStory, основанного на одноименной корейской MMORPG; официальный клип на песню Happy Cosmos от группы PoppinS. Песня звучит в эндинге аниме DearS.






Что бы ни случилось, какая бы опасность ни угрожала, Камина никогда не отступит. В этом весь дух суперроботского геройства.



Горячие новости! Capcom и японское отделение Sony Pictures начали работу над CG-лентой Resident Evil: Degeneration. Фильм, полностью созданный с помощью компьютеров, будет «оригинальным произведением», которое, надо думать, не связано ни с троицей голливудских фильмов, ни с четырьмя отличными видеоиграми. Больше на данный момент о картине ничего не известно, нет ни первых скриншотов, ни логотипа, но напомним, что прямо сейчас идет разработка долгостроя Resident Evil 5 для Xbox 360 и PlayStation 3. Мы бы не удивились, если бы узнали, что команда уделяет время работе над графикой не только в игре, но и в будущем фильме. Тем более что выглядит Resident Evil 5 так, что любо-дорого посмотреть.



На Акихабаре арестовали парочку японцев, вымогавших деньги у случайных прохожих. Преступниками оказались близнецы, брат и сестра. Честный план отъема денег, по сообщению полиции, был таковым: девушка в толкучке наталкивалась на предполагаемую жертву, падала, изображала страшные боли, ушибы, переломы и душевные муки, после чего с помощью брата требовала с несчастного простофили деньги за ущерб. Получив таким образом более ста тысяч йен, ребята попали в поле зрения «компетентных органов». Итог: парень сядет на полтора года, девушка – на год и два месяца. Так Акихабара снова стала безопасной, а в разделы криминальной хроники в японских газетах попало хоть какое-то правонарушение.



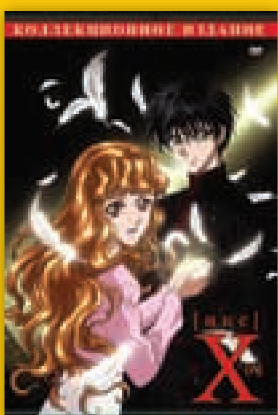
Японский «Макдоналдс» славится необычными игрушками, которые фирма помещает в местные наборы «Хэппи Мил». Достать их за пределами Японии, разумеется, никак нельзя. В конце этого года каждый, заказавший «веселую еду» в самом популярном в мире фастфуде, получает один из шестидесяти шести брелоков с миниатюрной фигуркой инопланетных лягушек-захватчиков, героев аниме и манги Keroro Gunsou. Серьезная акция: брелок с сержантом Кероро считается признаком принадлежности к культуре отаку с тех пор, как его разрекламировали в игровом телесериале Densha Otoko.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с компанией Mega-Anime разыгрывает первый диск с аниме «Икс». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свое имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 января.

ВОПРОС:
СЛЫШНЫ ЛИ В КОСМОСЕ ЗВУКИ ЛАЗЕРОВ?

1. СЛЫШНЫ.
2. СЛЫШНЫ, НО ПЛОХО.
3. НЕ СЛЫШНЫ.



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Томик манги «Школа убийц» на русском языке от издательства «Сакура-пресс» получает Дарья Слепухина из Мурманска. В журнале Dengeki Daioh публиковалась среди прочих комиксов и комедия Di Gi Charat.

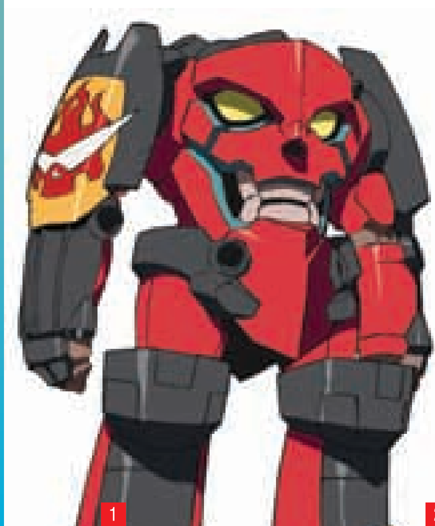


Летающая башка? Рогатые роботы с дубинами? Расслабьтесь, это просто Gainax. Они свое дело знают.

Казалось бы, сюжет как сюжет. Но в Gainax все поставят с ног на голову. Наш суперробот Гуррен Лаганн состоит из двух частей: Гуррена (туловища), которым управляет Камина, и Лаганна (головы), которая слушается только Симона. Они сражаются как вместе, так и по одиночке. Меха-дизайн неподражаем: в Gurren Lagann у всех роботов лицо на пузе. Хуже того, они им разговаривают. Масштаб происходящего все время растет: сначала наши роботы размером с человека, потом с гору, потом с Луну... В конце они бегают по галактикам и кидаются друг в друга планетами! Полный бред, но именно такими и должны быть сериалы про суперроботов и их пилотов. Не ищите в Gurren Lagann какого-либо правдоподобия. Здесь правят стиль, наглость и геройский, невероятный пафос последнего оплота защитников Земли.

Зрители Gurren Lagann, по замыслу авторов, это и младшие школьники, и взрослые фанаты хорошего аниме от Gainax. Gurren Lagann удается угодить и тем, и другим. Несмотря на то что роботы кидаются планетами и делают невероятные трюки, в основе происходящего – очень человечный, очень личный сюжет. Знатоки «Евангелиона» наверняка заметят немало знакомых ситуаций. По сути дела, Симон – тот же Синдзи. В «Евангелионе» герой мучился от одиночества, а в Gurren Lagann у него есть друг и кумир. Симону есть во что верить и к чему стремиться. Его незыблемая вера в Камину помогает преодолеть боль, страх, усталость – себя, в конце концов, и переломить свой характер. Как бы глупо ни выглядели роботы, в сериале поднимается немало серьезных, взрослых проблем: вера в себя, лидерство, управление, ведение переговоров, коррупция, личная ответственность политика, психология толпы, выбор «наименьшего зла», противоречие между долгом и счастливой жизнью, самоубийства. И сразу предупреждаем: герои будут умирать. Часто, внезапно, но всегда за правое дело. Gurren Lagann вобрал в себя лучшее, что есть в серьезных и несерьезных меха-сериалах. Это – прорыв. Такого в истории аниме еще не было. Tengen Toppa Gurren Lagann – самое яркое событие 2007 года, необычайно красивый, умный и своеобразный сериал.

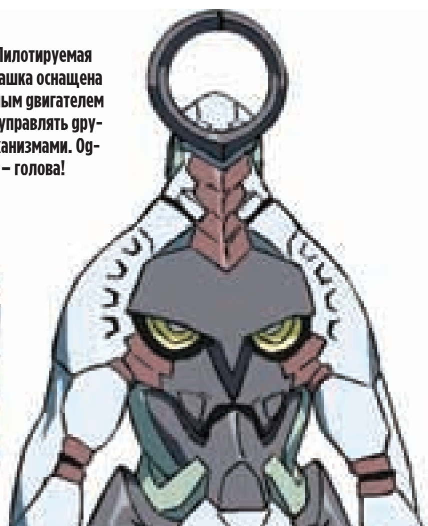
Не обошлось и без скандала. Когда достоинства аниме еще не были очевидны, после первоклассных стартовых трех эпизодов последовал четвертый, снятый приглашенным режиссером Осаму Кобаяси. Это была катастрофа: испортился внешний вид героев, сюжет покатился под откос, сериал было просто не узнать. На японском анонимном форуме 2channel поднялась цунами недовольства, на что продюсер Такями Акай заявил, что серия отличная, а ваш форум – «задница всего интернета». От такого отношения фанаты разозлились еще больше. В итоге Акай-сан, один из основателей Gainax, уволился от греха подальше, а сериал вновь набрал обороты этак серии к восьмой. Дальше – высший класс, эталонное аниме, по которому еще долго будут мерить весь жанр «суперроботов». Даже нынешний новый Mobile Suit Gundam 00 не производит такого впечатления, как Tengen Toppa Gurren Lagann. Новый Gundam – всего лишь любопытное развитие известной вселенной, а Gurren Lagann – единственный в своем роде межжанровый дебош. Отлично нарисованный и анимированный, блестяще озвученный, умный, непредсказуемый, он всегда держит зрителя в напряжении. Он дал нам все, что мы ждали от лучшего сериала года. Из доброй сотни аниме, выпущенного в 2007-м, у Tengen Toppa Gurren Lagann нет ни одного конкурента. Это победа.



1 Гуррен. Говорящее туловище. Работает как само по себе, так и в связке с пилотируемой башкой. Кабина пилота расположена во рту.



2 Лаганн. Пилотируемая башка. Башка оснащена реактивным двигателем и может управлять другими механизмами. Одно слово – голова!



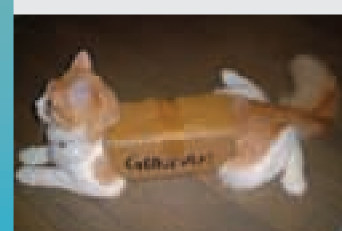
3

ShortNews Turbo EX Edition

Тревожные новости. За последние пять лет тиражи манги упали почти в два раза: с 1.34 миллиардов копий в год до 754 миллионов. Причины не указываются, но очевидно, что бывшие читатели манги открывают для себя сомнительные развлечения нового века: интернет, онлайновые игры, портативные консоли, мобильные телефоны и прочее. Вообще, интерес к чтению среди молодежи уже не тот, что раньше, и это сказывается на тиражах всей печатной продукции. Зато тиражи манги, которую можно читать с мобильного телефона, который год непрерывно растут. В общем, если в будущем человечество перестанет печатать книги и перейдет на чтение с дисплеев, мы уже знаем, какая страна сделает это первой.



Министерство обороны Японии в начале ноября провело симпозиум по теме «Вперед к настоящему Гандаму: современные системы персонального оборудования». Это старый трюк со стороны сил самообороны: МИД недавно публиковал образовательную мангу про детектива Конана из одноименного телесериала, а национальный флот снимал рекламу с использованием приемов, традиционных для боевиков в стиле «сентай». Неудивительно, что армия хочет использовать славу гигантских боевых роботов в своих целях. Более того, как только Япония построит огромную шагающую машину, (какой бы нелепой ни была конструкция с точки зрения боевой эффективности), это наверняка вызовет огромный взрыв патриотизма и приток новобранцев. Но это дело будущего. Пока гандамов не построили. Есть только коты.





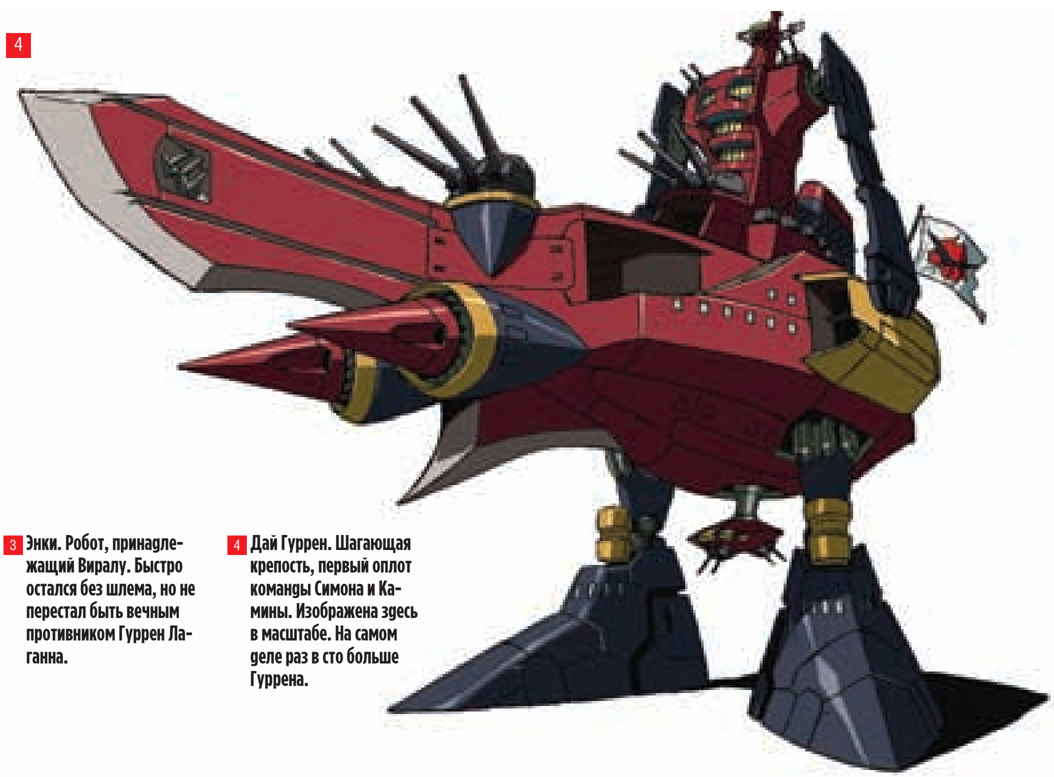


Симон паникует и пытается убежать. Но Камина непреклонен. На поверхность, и никаких гвоздей!



Йоко – девушка с большими достоинствами. Кто бы мог подумать, что в глубине души она мечтает стать сельской учительницей.

4



3 Энки. Робот, принадлежащий Виралу. Быстро остался без шлема, но не перестал быть вечным противником Гуррен Лаганна.

4 Дай Гуррен. Шагающая крепость, первый оплот команды Симона и Камины. Изображена здесь в масштабе. На самом деле раз в сто больше Гуррена.

САМУРАЙ ЧАМПЛУ

サムライチャンプルー

СОЗДАТЕЛЬ: СИНЪИТИРО ВАТАНАБЭ (СЦЕНАРИСТ) И МАСАРУ ГОЦУБО (ХУДОЖНИК) ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2004 ГОД, ЖУРНАЛ SHONEN ACE

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Чаще всего бывает так, что аниме делают на основе популярной манги. Если же телесериал создается без «литературной основы», сразу ясно, это хороший знак: создатели намерены показать что-то свое, оригинальное. Именно так было с лирическим самурайским боевиком «Самурай чамплу» режиссера Синъитиро Ватанабэ. Через два месяца после того как первый эпизод появился на голубых экранах, из печати вышел одноименный комикс. Манга «Самурай чамплу» частенько удивительно точно повторяет события сериала и, главное, художественный стиль Масару Гоцубо идеально подходит к настроению аниме: герои на одной странице могут выглядеть серьезно и по-взрослому, а на другой – как полные олухи. Аниме оно все-таки уступает (очень не хватает восхитительного лирического саундтрека), да и вообще не совсем ясно, зачем смотреть на то же самое два раза. Муген опять порывистый и наглый, Дзин – спокойный и строгий, Фуу – бестолковая и смешная. Ищут «самурая, пахнущего подсолнухами», ищут, не могут найти.







PRINCESS RESURRECTION

怪物王女

СОЗДАТЕЛЬ: ЯСУНОРИ МИЦУНАГА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2005 ГОД, ЖУРНАЛ SHONEN SIRIUS

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Одежда в стиле готической лолиты – это, всем известно, чудо какая красота. Аристократичная, хорошо воспитанная готическая лолита с бензопилой, учиняющая бессмысленное насилие, – отличная основа для манги. Все, что стоит в предыдущем предложении до тире, и есть краткая выжимка сюжета Princess Resurrection. Кроме оной готической лолиты (принцессы, дочери короля чудищ) в кадр поначалу попадают паренек Хиро (зомби, от нечего делать возвращенный с того света принцессой) и неуязвимая служанка Фран (андроид немецкого производства, модель «метр с кепкой»). А дальше сюжетная нить ведет нас к борьбе за престол, семейным делам, клановой вражде и рекам изобретательного насилия, впадающим в море черного юмора. Аниме на основе Princess Resurrection закончилось в этом сентябре, а манга продолжает выходить. Нарисована она довольно простенько, но сюжет, специфические шуточки и фантазия автора этот недостаток искупают: кроме бензопил здесь используют электрошоки, трезубцы, рапиры, кии, вилы, биты, подсвечники, пистолеты и палицы.







Игры

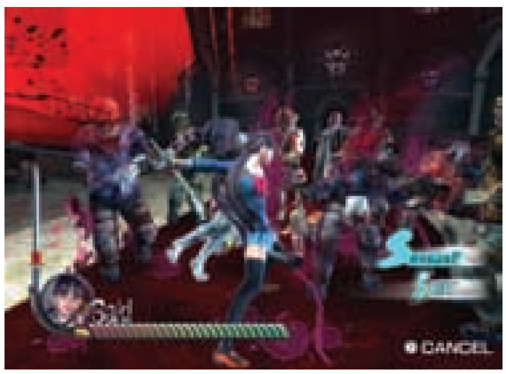
ONEE CHANBARA REVOLUTION

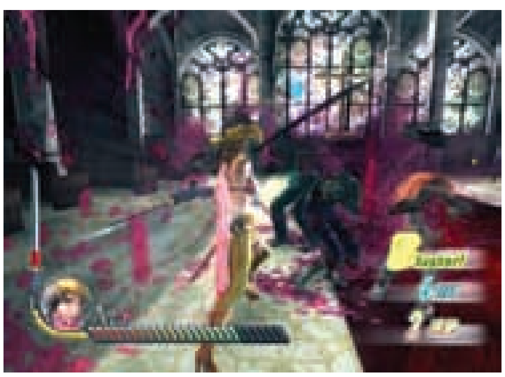
ПЛАТФОРМА: WII РАЗРАБОТЧИК: TAMSOFT ИЗДАТЕЛЬ: D3 ДАТА РЕЛИЗА: НАЧАЛО 2008 ГОДА

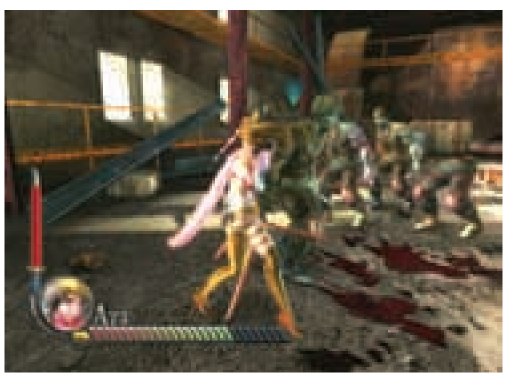
Все любят зомби. Это ни для кого не новость. По популярности с зомби могут сравниться, пожалуй, только японские школьницы и «Макдоналдс». И если последний в играх фигурирует преступно редко, то игру про зомби и японских школьниц уже давно изобрели. Этим прославился японский трэш-сериал Onee Chanbara. Суть игры в том, что легко одетая ковбойка Ая двумя катанами режет зомби, заливая экран красной мертвячьей кровушкой. На каком-то этапе разработчики поняли, что ковбоек им мало, и добавили в игру школьницу Саки, владеющую приемами рукопашного боя. Эта безумная парочка посетила уже несколько платформ, включая Xbox 360, и теперь направляется к владельцам Wii. Само собой, их заставят махать контроллером, как если бы с зомби расправлялись не японские девушки, а вы собственными руками. Остается только надеяться, что в следующей части будет еще и «Макдоналдс». Бесплатно отдаем идею для игры: японские школьницы против зомби Рональда Макдональда.









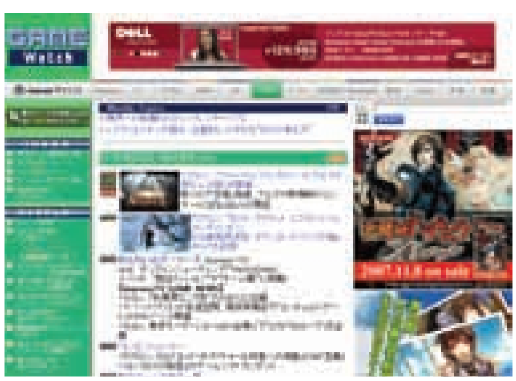


Тем временем в интернетах

GAME WATCH

АДРЕС: http://www.watch.impress.co.jp/game ЯЗЫК: японский

Хотите посмотреть на японские игровые сайты? Вам прямая дорога на Game Watch. Это часть крупного портала Impress Watch, посвященного высоким технологиям, компьютерам, комплектующим, консолям, роботам, цифровым камерам, мобильным телефонам и еще десятку не менее популярных тем. Несмотря на это, Game Watch – самостоятельный и очень серьезный ресурс, который публикует как свежайшие новости и репортажи из Японии, так и обзоры западных игр. Кстати, оценки в обзорах здесь не ставят вовсе. Что поделаешь – японцы, другая планета.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Есть ли манга Shaman King и где ее взять?

Есть. Именно по ней сняли одноименный аниме-сериал. В России она не опубликована, но любительский перевод первых 19 томов из 32 можно скачать с http://www.oversoul.narod.ru.

И есть ли продолжение у Shaman King?

Нет, и скорее всего не будет. Мангу в Shonen Jump перестали публиковать из-за спада читательского интереса, и довести до конца сюжетные линии даже там не успели. Что уж говорить о других форматах.

Сколько серий в аниме «Стальная тревога»? А на русском языке?

В первом сезоне Full Metal Panic 24 серии, в Fumoffu – 12, во втором сезоне – 13 серий и один OVA-эпизод. На русском был опубликован только весь первый сезон.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Выберите правильные варианты ответов на приведенные ниже вопросы и отправьте их по адресу press@playten.com.

ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 31 ЯНВАРЯ

КОВБОЙСКИЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания PlayTen проводят конкурс по игре «Десперадо 3: Схватка в прериях».

I. На протяжении трилогии состав команды наших героев оставался, казалось бы, неизменным. Однако это не совсем так. Один из героев по прихоти разработчиков был заменен на нового. Кто же это был?

1. Вместо Дока, которого отравили в начале игры, в команде теперь Сэм, владелец дальнобойной винтовки и взрывных дел мастер;
2. Вместо китаянки по имени Миа мужчин теперь соблазняет Кейт, подруга Купера;
3. Вместо Дока, которого отравили в начале игры, место полевого врача теперь занимает индеец Ястребиный Глаз;
4. Вместо китаянки по имени Миа stealth-only-операциями теперь заправляет индеец Ястребиный Глаз.

II. Все члены команды могут таскать трупы, кроме Кейт. Это если исходить из здравого смысла. На деле же оказывается, что и кое-кто еще не может этого делать. Кто же?

1. Миа;
2. Санчес;
3. Сэм;
4. Ястребиный Глаз.

III. Известно, что если двое или более противников увидели Кейт, использующую навык соблазнения, есть определенная вероятность, что среди них начнется драка. Что нужно сделать, чтобы повысить вероятность удачной провокации?

1. Подбежать к ближайшему противнику и дыхнуть на него пудрой, отчего тот взбесится и начнет валить всех подряд в радиусе, изначально заданным игроком;
2. Аккуратно подойти к одному из соблазненных противников и нанести фирменный удар straight to the balls, после чего остальные соблазненные мексиканцы побегут добивать тихо стонущего соратника;
3. При удачном стечении обстоятельств двое или более противников начнут сближение, после чего от ревности один из них решит двинуть другому, в результате чего, как правило, вырубаются оба. Как правило;
4. Воспользоваться приемом «Обморок», из-за чего ближайшие враги сбегутся поглазеть, что же случилось и затеют массовую поножовщину. Главное – чтобы среди них не было женщин, которые моментально раскусят ваш трюк.

IV. Что обозначало название Дикий Запад?

1. Территорию современных США;
2. Территорию более обширную, чем территория современных США;
3. Мсключительно территорию нынешней Мексики;
4. Территории современных США, которые во второй половине XIX века ещё не входили в состав этой страны.

V. Где, как правило, происходит действие вестернов:

1. В США;
2. В Мексике, США, Западной Канаде;
3. В будущих западных штатах США, также в Западной Канаде и в Мексике;
4. В Мексике.

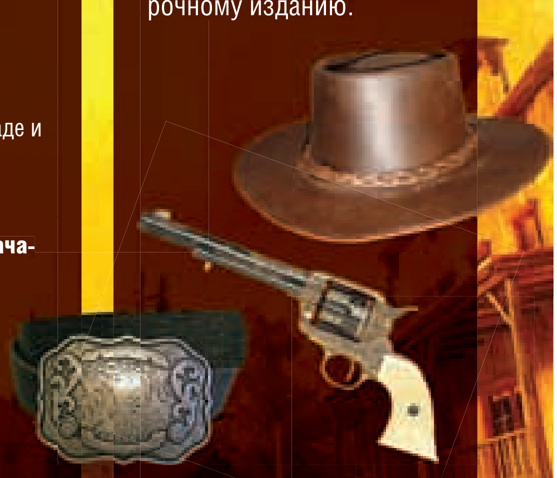
VI. В каком году в Америке началась «эпоха ковбоев»?

1. 1865 год;
2. 1930 год;
3. 1885 год;
4. 1750 год.

Приславший наибольшее количество правильных ответов получит пневматический революьвер – такой же, как у Купера, и подарочное издание игры.

Двое, занявшие второе место, получат настоящую кобойскую шляпу и ремень, и подарочное издание.

И наконец, три человека, оказавшиеся на третьем месте, получат по подарочному изданию.



Не забудьте указать ваше полное имя и почтовый адрес – это обязательное условие участия в конкурсе.

Остановите **мгновенье!**

30-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 января 2008 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №30»

ПОБЕДИТЕЛЬ 27-ГО ЭТАПА

Динар Газимзянов,

республика Татарстан

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Вашему вниманию предоставляется финальная битва с боссом из игры Bioshock. Скажу честно, игра меня зацепила очень серьезно, я редко провожу за одной игрой больше часа, приедается. Но от Bioshocka я оторваться не мог часами. На сегодняшний день, по моему мнению, это главный кандидат на игру года.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Игорь Ерышев за насущный вопрос, который мы адресуем «в зал».

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас о том, где в Питере можно купить пиратские диски для PS3. Лучше напишите, что вам понравилось на «Игромире» (если вы там были), и о том, как складываются ваши отношения с проклятой куклой Тейлза в Sonic R.

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Игорь Ерышев,
kenshin92@mail.ru

Здравствуй, «Страна Игр»!
Как дела в редакции? Игры играются, обзоры пишутся? В любом случае, спасибо за ответ на мое предыдущее письмо (на счет различий между «Вы» и «вы»). Вы и правда лучшие!
Но мой вопрос в другом – почему люди так плохо относятся к японской культуре (играм, аниме, манге)? Почему при слове «аниме» людям вспоминаются три вещи – большие глаза, плохая анимация и хентай? Ведь бывают разные аниме – умные, вдумчивые, высокобюджетные (например, Ghost in the Shell, он же «Призрак в доспехах»). Но нет, сразу – «да там же эти большие глаза!» А ведь не в каждом аниме есть эти самые глаза! Пора бы свои глаза пошире раскрыть. В аниме поднимаются разные важные и просто интересные темы, раскрываются характеры (даже в «Уротсукидодзи», хотя «Уротсукидодзи» хентай!), а с анимацией вполне можно свыкнуться. Так что же мешает людям понять эту простую истину? Почему некоторые продолжают мешать аниме с грязью? Почему многим нравится смотреть всякий плохо снятый бред (к примеру, кино «Обитель Зла»), а не умное и захватывающее аниме (например, Samurai X)? Никто не дал мне нормального ответа. Говоря о Metal Gear Solid, мои друзья называют сюжет бредовым (самый крутой босс – старик в инвалидной коляске, ну конечно, Кодзима гений!). Персонажей – тупыми (бедный Райден), а японцев – извращенцами и идиотами (раз придумали такой сюжет и персонажей).
И при этом они толком не играли в саму игру! Ну разве не несправедливость? У нас почему-то гениальные японские игры малоизвестны. В России в почете американские игры, ведь там нет всяких умных мыслей, которые нас чему-то учат. Зато они не требуют особой работы мозгов, не то что, например, Silent Hill. Многие геймеры в России даже не знают Devil May Cry. Это факт.
И это очень печально. И непонятно. Может, людям не нравится думать над сюжетом? Например, Metal Gear Solid 2 не приняли из-за него, хотя там он гениален. Есть люди (например, я), которым нравится тамошний сюжет, которым даже жаль, что Райден умрет в MGS4 (спойлер!). Но таких людей мало, и это очень плохо. Когда же мы поймем, что за странноватыми сюжетами кроются интересные авторские мысли и всякого рода предостережения?



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ДРЕВНИЙ ОБРЯД МИЯМОТО

Доброго времени суток вам, многоуважаемая редакция!
Я Карпов Дмитрий, также известный многим как Cstyler или msblast.exe. Живу в городе Тула, что неподалеку от Москвы. Я пишу вам, чтобы рассказать удивительную новость – в нашем городе будет проходить аниме-фестиваль (подробности здесь: www.anime-tula.ru). Я не знаю, может, вам это уже известно (просто в моем городе журнал «СИ» не всегда можно найти), но тем не менее – приезжайте к нам на фестиваль японской анимации! Здесь будет косплей, J-rock (караоке), будут конкурсы рисунков и много чего еще (но о хентае можете и не мечтать!). Но вас просто так не пропустят. На фестиваль нужен билетик. Купить вы его сможете в небольшом магазинчике, торгующем анимешной продукцией и носящем незатейливое название «Окинава». Но даже с билетом просто так вы пройти не сможете! Сначала вы должны пройти очень древний обряд Миямото! Давайте проведем его прямо сейчас.
Закройте глаза. Ой, а как же вы читать будете? Ладно, можете не закрывать глаза. Представьте, что вы – маленький кролик, берущий тепло и уют из мира Марио… А теперь представьте, как вы поднимаетесь по ступенькам, ведущим в неизведанное. Слева от вас откуда-то сверху падают галюциногенные грибы, а справа… Ой, что справа… Ай, ай, ай, что справа… А справа у нас летят старушки в розовых сарафанах на коврах самолетах. Но это не главное. Вы поднимаетесь, у вас уже отваливаются ноги, как вдруг вы видите самого Миямото с большими вилами, на которых нанизана голова Соника! Вы подходите к Миямото и кричите ему: «Да восторжествует справедливость!» И тогда он прикасается своими вилами к вашей голове, говоря, повышая голос: «Я посвящаю тебя в рыцари смерти!» Вот так и прошел обряд Миямото. Теперь вы можете идти на аниме-фестиваль.
Но это, конечно, была шутка. Я уверен, что вы ее вырежете из письма, ведь она настолько неудачная, что даже зомби из Doom не засмеется. Но все же это простительно, ведь это мое первое письмо в «СИ». Я хотел затронуть очень много тем.
Ну, во-первых, у меня есть одна гениальная идея. Gameland FM – радио, по которому крутят только музыку из различных видеоигр. У вас есть деньги на собственную радиостанцию? Наверняка нет… Но вы только представьте: если бы вы были на месте слушателя. Встаете утром, идете завтракать, включаете старое радио, купленное на рынке в Токио, и легким движением руки настраиваете волну на Gameland FM. А там как раз крутят главную тему из какого-нибудь MGS. Сразу хочется жить, ведь ты осознаешь, что есть радио, по которому не крутят попсу! О, а если там еще и J-rock будут воспроизводить…
Во-вторых, я слышал о таком фено-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Зачем у PS2 USB-порты? Что к ним подключать?

Устройства, с которыми умеют работать игры для PS2 (сама консоль USB-порты не использует). А нужных устройств, если честно, очень мало. Основных назовем два: USB-камеру EyeToy с десятком полагающихся игр да USB-микрофоны для сериала SingStar. Отдельные игры еще умеют распознавать мышь.

В чем разница между PSP и PSP slim and lite?

Новая версия консоли на 33% легче и на 5 миллиметров тоньше, а также обладает портом для вывода изображения на телевизор. Это – главные улучшения. Кроме них редизайн обладает и целым рядом менее значительных новшеств.

Можно ли играть на PS2 с помощью Sixaxis или DualShock 3?

Нет, нельзя. Контроллеры подключаются к PS3 через Bluetooth, который не поддерживается на PS2. Так что придется довольствоваться нашим старым знакомым контроллером DaulShock 2.

ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ, А КАК ВАМ «ИГРОМИР»? В МОСКВЕ СОВСЕМ НЕДАВНО ПРОШЛА КРУПНЕЙШАЯ РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА, ГДЕ И МЫ, И ВЫ СВОИМИ ГЛАЗАМИ ВИДЕЛИ БРАТЬЕВ ЙЕРЛИ (ОСНОВАТЕЛЕЙ CRYTEK И АВТОРОВ CRYSIS), ДЖЕЙД РЕЙМОНД (ПРОДЮСЕРА ASSASSIN'S CREED), ВИНСА ДЕЗИ (ОТЦА POSTAL) И ПРОЧИХ ИЗВЕСТНЫХ ЛЮДЕЙ. «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» – САМОЕ ПОДХОДЯЩЕЕ МЕСТО, ЧТОБЫ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ ОТ УВИДЕННОГО. ЖДЕМ!

А манга... О ней вообще мало кто слышал. Да я ее толком и не читал. Но я все равно считаю, что японские комиксы не хуже американских, но до манги никому нет дела. «Ранма 1/2» у нас издавалась, но все равно. Американские комиксы у нас издаются и читаются постоянно, а «Ранму» почти никто не читает и не знает. Почему? Американские комиксы раскручены. Каждый детсадовец знает Человека-паука, но никто не знает Ранму. Хотя «Ранма 1/2» не хуже этих «Людей Икс». Только она черно-белая. Наверно, поэтому мангу и не читают. Все это кажется мне очень грустным и непонятным. Я описал вам, как я понимаю эту проблему и как воспринимаю японскую культуру вообще. Может, вы, уважаемые редакторы журнала «Страна Игр», объясните мне, почему людям не нравится японская культура?

**TD ** *Потому что сложно отказаться от укрепившихся в сознании стереотипов и предубеждений. Потому что многим отказ от шаблонного и привычного кажется дикостью. Потому что многие не читают «Страну Игр», в конце концов – мы ведь честно стараемся прививать читателям хороший вкус.*

**WREN ** *Я не знаю насчет культуры, но японские рестораны в Москве – на каждом шагу. Доходит до идиотизма: в одном здании на расстоянии одного метра друг от друга располагаются три конкурента. И везде – суши, суши, суши. Иногда, к счастью, встречаются и суси. А если серьезно – всему виной то, что приставочные игры в России стали развлечением либо для очень богатых (кого не смущают цены на лицензионные игры), либо для очень бедных (у кого нет денег на PC), либо для очень умных (кто знает, какие игры на самом деле популярны на Западе). А средний обычный геймер играет на PC в обычные американские игры и даже и не задумывается о том, что есть какие-то другие варианты.*

**И. СОНИН ** *Совершенно согласен с Сергеем. Разовью тему: людям не нравится японская культура, потому что всем на нее наплевать. По большому счету, это связано не только с японской культурой, а вообще с любыми новинками. Ты привыкаешь к чему-то одному и подспудно начинаешь думать, что все остальное хуже и глупее. В психологии есть понятие «зона комфорта». Это та зона, внутри которой с человеком не происходит ничего нового: все предсказуемо, известно, безопасно, понятно и стабильно. Подсознательно хочется всю жизнь провести в этом теплом и родном болотце. Приходится приложить немалые усилия, чтобы высунуть оттуда голову, оглянуться по сторонам, разобраться в чем-то новом, что-то понять и чему-то научиться. Это сложно и это, что самое отвратительное, противно естественной человеческой природе. Сидеть в теплом болоте хочет каждый, только каждый в своем – кто в западной культуре, кто в японской, кто в славянско-патриотической, кто, как мы, в журнальном. Не могу сказать, чтобы я сам из болота вылез, но если хочешь называться нормальным человеком, то в жизни, по-хорошему, только этим и стоит заниматься. И я искрене счастлив, что могу работать в журнале, который хоть и не вытащит никого из болота (это все-таки задача самого человека), но хотя бы расскажет, что творится там, за горизонтом, в неизвестных землях.*

**cg ** *Просто какое-то письмо из прошлого. Буквально – года из 1995-го. Самая модная тогда была тема среди «продвинутых анимешников»: какие все окружающие («непродвинутые») люди серые, скучные да сердитые и не готовы внимать Свету Истины, Великим Аниме Принесенного. С тех пор много воды утекло – двенадцать лет, полет нормальный. Уж поверьте, то, что вам сейчас кажется нетерпимостью, необразованностью и прочими страшными словами, – полная фигня в сравнении с той дремучей эпохой VHS, когда аниме по стране циркулировало главным образом в виде дописок после второсортных американских боевиков с пометками вроде «мультфильм/Дисней». Не хотят – не надо. Зачем кого-то заставлять?*

мене, как Gameland TV. Что это, расскажите, пожалуйста!
В-третьих. Никогда не обгоняйте за Tails Doll'a Super Sonic'a в режиме салок в оригинальной игре Sonic R на Sega Saturn (и, в некоторых случаях, на GameCube в игре Sonic Gems Collection)! Иначе случится несчастье! Кукла Тейлса выберется из телека и убьет вас! Все подробности здесь: http://quackerandbowen.com/sonicr.htm.
В-четвертых, хочу выразить огромную благодарность редакции. Вы, пожалуй, единственный журнал, чья редакция для меня как герои (даже несмотря на то, что вы оценили Sonic The Hedgehog в 4.5 балла). После того как я посмотрел «Один день из жизни редакции» мне тоже захотелось быть одним из авторов журнала. В том фильме (это, конечно, давно было) вы показали, какая у вас дружная команда, как весело живется. Я тоже так хочу. Ну ничего, когда вырасту (мне сейчас 14), я обязательно приду к вам и буду работать на благо геймеров! Вроде, это все, что я хотел вам изложить. Очень хотелось бы, чтобы письмо попало на желтую плашку (это было бы так удобно для меня). Спасибо, что дочитали до конца, до свидания!

P.S. Моя кошка Ася Кипяткова передает пламенный привет Масаси Кисимото.

Карпов Дмитрий,
cstyler@rambler.ru

**WREN ** *Не уверен в том, что мы сможем сами съездить на фестиваль, но в любом случае присылайте фотографии – мы постараемся их опубликовать. Да, и в 250-м номере у нас будет вторая часть фильма о жизни редакции.*

ОБО ВСЕМ ПОМНОГУ

Здравствуй, редакция журнала «Страна Игр»! Столько всего набралось, что даже не знаю, с чего начать. Ваш журнал очень важен для меня, так как я работаю в торговле электронными средствами развлечений. Проще говоря, продаю игровые приставки, игры и все что с ними связано. В том числе и ваш журнал. Пожалуй, сначала коротко о себе.

Naruto на Xbox 360 выйдет эксклюзивно или можно его ждать на PC?

Похоже, что эксклюзивно. Официально это эксклюзив для Xbox 360. К тому же, с одной стороны, игры по аниме крайне редко выходят на PC, с другой – от Ubisoft можно еще и не такого ожидать. В общем, наш прогноз: вряд ли.

Выйдет ли Mass Effect на ПК?

Слухи об этом ходят, и не без оснований: прошлые консольные игры от BioWare действительно портировались на PC. Тем не менее, сейчас позиция компании такова: Mass Effect – эксклюзив для Xbox 360, и точка.

Здравствуйте! Какой антивирус нужен для PlayStation 3.

Никакой не нужен. На консолях защита от вирусов построена по-другому. Дело в том, что на PC можно запустить любой исполняемый файл, а на консолях все файлы должны быть подписаны издателем. Он и гарантирует отсутствие вирусов. А если нет вирусов, то и защита от них не нужна.

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 20(245), СТРАНИЦА 68

В 1212 году страшный пожар стер половину Лондона с лица земли. Но мистический шутер They – не об этом. В нем нужно сражаться с фантомами, роботами и роботами под контролем фантомов, а действие на самом деле происходит в 2012 году.



Кто виноват?

Артем «Дюжина» Шорохов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Первый номер вашего журнала я купил в 1998 году, номер 8(27) с игрой Lands of Lore 3 на обложке. Понравилось, но не зацепило. Почему? Потому что попутно я покупал еще один ваш журнал. Номер 3 за 98-й год с обложкой Spice Worlds, тоже первый, назывался он «Official PlayStation Magazine Россия». Приходилось делать выбор, что покупать. Немного «СИ», побольше «OPM». Время шло, и случилось то, о чем все знают. После долгих раздумий, было принято решение остаться с вами. И начиная с №10 (163) (2004 г.) я не пропустил ни одного журнала. Все бережно хранятся на полке и постоянно используются и перечитываются. Знаете, это как будто возвращаешься в прошлое. Иногда становится смешно от статей типа: запуск PlayStation 2 провалился, она не будет иметь успеха. Кстати, то же самое сейчас наблюдается с другими статьями, только там фигурирует иная консоль. (...)

Немного хочу сказать о нашей игровой индустрии. Сразу объясняю, что я сужу не в целом, а только на местном уровне. Вот какая ситуация в Ленинградской области: покупателям приходится объяснять, чем Mega Drive II лучше Dendy (да, мы их еще продаем, и игры тоже), что PSP это не PS3, что Game Boy не тетрис и в нем можно заменять картриджи, и т.д. и т.п. Из вопросов покупателей можно составить целый сборник анекдотов. Они иногда даже спорят. За год до выпуска PS3 находились некоторые, с пеной у рта доказывающие, что в Питере, в каком-то там подвале продаются пиратские приставки PlayStation 3. Именно с помощью вашего журнала я помогаю людям ликвидировать, так сказать, их игровую безграмотности. Конечно, как я уже говорил выше, вы пишете только о нынешних платформах. Но у нас старые консоли до сих пор пользуются спросом. Тем более что сейчас появились портативные аналоги Mega Drive II и Dendy. Я уже писал Вам об одной в рубрику «артефакт номера», но, видимо, Вы решили не публиковать мою заметку. Вот такие у нас «войны консолей».

Теперь перехожу к самому главному, моему мнению о «Стране Игр». Последнее время стало казаться, что журнал печатается не для России. Объясняю. Ваше чрезмерное внимание Nintendo понятно. Лидеры рынка, герои инноваций. Но вы же прекрасно знаете, что DS и Wii не приживутся у нас, как бы ни старался «Новый диск». Вот вам сухие цифры: с момента появления DS на наших прилавках, мы продали только три штуки. Всего три! А у нас не один магазин. PSP продано в разы больше. Причем те, кто купили DS, покупают картриджи от GBA. Я пытался доказать, что лопать шарики стилусом и задувать свечи с помощью микрофона – это круто. Но остался непонятым. После такого привозить Wii нет никакого желания. Тем более что стоит она дороже. У вас в обзор попадают такие игры, что даже название не запомнить. Да, на Wii и DS много игр. Каких? Всяких. Например, симулятор хирурга, адвоката. Обучение основам математики за первые три класса начальной школы. DS заменит пианино, гитару. Подарит лучшего друга человека. Вы посмотрите, какие игры в вашем хит-параде. Они совершенно обычные: Resident Evil, Sonic, Shrek. Зачем мне нужен обзор игры Izuna: Legend of the Unemployed Ninja, которая даже не выйдет в России? Я не противник Nintendo. Я с радостью поиграю в «Марио» и другие близкие по духу игры. Все новшества DS и Wii носят временный характер. И когда все натыкаются и намахаются, о них забудут. Все вышесказанное говорит о том, что большинство статей об этих консолях я не читаю.

Так как платформ много и они разные, то нельзя писать обзор, например, FIFA 08 по PC-версии и причислять его ко всем остальным. Неужели разницы между PS3 и DS нет? А я хотел узнать: как реализовано управление в Wii и DS (вы же их любите), сильно отличается графика между PC, PS3, Xbox 360, отличаются версии для PS2 и PSP от FIFA 07, на каких платформах игра полностью локализована и как. Рядом, кстати, вообще недоразумение. NHL 08, отстой для PC, получает 6 баллов. В списке игр в номере, с помощью которого, как известно, мы «легко находим проекты для интересующей нас платформы», NHL 08 есть и для PS3 и для Xbox 360. (Только что заметил, что PS2 нет вообще. Уже ушла на покой?) Так какая оценка и вердикт у консолей нового поколения? Тоже 6 баллов? Пора переработать устаревшую систему. Вы же уже ставили разные оценки в одном обзоре, делали вставки по портативным системам. Теперь что лень, не хватает времени, людей?

Кстати про время. Вы опаздываете с ним. Презентацию StarCraft 2 я прочитал в журнале соседа за месяц до того, как она появилась у вас. При учете того что вы, по-моему, единственные, кто выходит два раза в месяц. Он покупает другой журнал. И это не единственный случай. Про все выставки я тоже узнавал из других источников раньше. Обидно. У вас сейчас большая конкуренция. Выходят журналы про PS2 и PS3, отличный журнал для владельцев PSP. Причем и тот и другой с демо-дисками. Про запуск PlayStation 3 вы вообще ничего толком не писали. Посмотрите статью про запуск PS2 и почувствуйте разницу. Помните статью, где вы разобрали PS2, – это было интересно. Вы даже не опубликовали технические характеристики новых консолей. Если не считать предположительных, но они не верны. Журнал меняется. Вы тоже. Вы устали? Вам надоело? Я не прошу перелопатить весь журнал. Немного измените. Не дизайн, которым вы хвалитесь, а содержание. Разве я в чем-то неправ?

И последнее – диск. Есть с чем сравнивать. Я просмотрел полную версию презентаций с выставки E3 от Sony, Microsoft и Nintendo. Почти три часа! От начала и до конца. С полным закадровым переводом. Но не на вашем диске. У вас мини-нарезки про то, что вам интересно. И то некоторые обрывались на полуслове. Если вы не видели диски другого журнала об играх, то советую посмотреть. Можете так? Чтоб все ролики на русском языке, разными голосами. Хорошо поставленными. Вы не влезаете на один DVD? Два не осилить. Хорошо. Делайте ОДИН номер в месяц. Не надо будет торопиться, меньше ошибок, больше статей. Помню, кто-то писал «давай еженедельник СИ». Шутники. Но один номер экономически уже невыгодно. Тогда работайте внимательно. Вы не идеальные и смотреть, как работают другие, нужно. И даже перенимать лучшие идеи. Вы на диск выкладываете вещи очень сомнительного характера. Интервью с разработчиками, которые не говорят про игру ничего нового. Последний пример – StarCraft 2. Что услышал такого грандиозного? Может, я что-то увидел? Нет, и еще раз нет. Все это уже по несколько раз писалось, показывалось и говорилось. А зачем мне нужна демоверсия игры, которая в 90% не будет работать? Почему вы жалуетесь на то, что места не хватает, выкладываете бесполезные вещи и говорите, что второго диска не будет.

Что в итоге получается. Покупаю журнал и прочитываю его за час. Раньше это удовольствие растягивалось на несколько дней. То же самое с диском. Журнал покупается по инерции. Привычка или какая-то зависимость. Но хочется ждать нового журнала не из-за одной интересной статьи, которой впрочем, может и не быть. И не надо говорить, что мы все взрослеем, интересы меняются. Я с вами почти 10 лет! И игры – мой профессиональный интерес. Вот такое письмо получилось. Очень боль-

SMS ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Скажите, смогут починить Xbox 360 в сервисе, где ремонтируют системные блоки?

В сервисе, где ремонтируют системные блоки, Xbox 360 могут только сломать. Дело в том, что в консоли используется свое оборудование, замены которому среди обычных комплектующих не найти. И чинить Xbox 360 теми же методами, что и обычный компьютер – верный способ угробить приставку окончательно.

По поводу графика релизов: в Европе правда Hellgate: London издает Namco Bandai?

Правда. Мы тоже сначала удивлялись.

Возникают ли сейчас новые жанры игр? Или все уже придумано в прошлом тысячелетии?

Очень хороший вопрос. Действительно, по большому счету все жанры уже давно придуманы. Но «в прошлом тысячелетии» понятие жанра было куда уже, чем сейчас. Например, игры в жанре RTS были настолько похожи друг на друга, что многие из них часто называли, например, «клоны C&C». Сейчас в том же жанре RTS существуют десятки направлений, в играх встречаются и ролевые элементы, и кусочки квеста, и осколки шутера, и еще черт знает что. А взять Portal – он хоть формально попадает в жанр FPS, но «шутером» его можно назвать с большой натяжкой. Так что сейчас индустрия скорее развивается не вширь (больше жанров), а вглубь (больше различий внутри одного жанра).

Есть скромный вопрос по поводу Нерона из DMC4 в номере 237(12). У него демоническая рука по сюжету правая, а на обложке левая!

Это да, это ваша правда. Все-таки обложка у нас несимметричная и иногда зеркальное изображение героя смотрится на ней гораздо лучше, чем обычное. Так и получается путаница с рукой Нерона и глазом Биг Босса. В конце концов, отзеркалить хорошую картинку гораздо лучше, чем выпускать номер с плохой картинкой. И потом, всегда можно представить, что вы – Нерон и видите себя в зеркале.

Почему на современных приставках практически нет RTS, ведь к ним можно без проблем подключить клавиатуру и мышь?

Бытует мнение, что игрокам на консолях не нужны стратегии. Они хотят не думать, а отдохнуть, а для этой цели



шое, поэтому заветная фраза «Вы мое письмо не напечатаете», думаю, не поможет. Хотя, конечно, очень бы хотелось. И не только для того, чтобы показывать друзьям и знакомым, а для других читателей. Хочется знать другое мнение. И прежде всего – ваше. Я знаю, вы не вступаете в переписку с читателями, но сделайте исключение. Скиньте на e-mail хотя бы пару предложений. Просто подтвердите, что письмо прочитано. Для меня это важно, очень. Это первое письмо за столь длительное знакомство с вами (не считая письма моей жены, о котором я узнал только когда купил новый номер, пары писем в конкурсы и вышеупомянутое письмо в «артефакт»).
И все-таки, несмотря на критику, вы остаетесь лично для меня единственными и пока лучшими. Спасибо. Всё.

Трубников Виталий,
Ленинградская обл.

**WREN ** *К сожалению, наш журнал не является руководством для покупателей игр и продавцов. Если бы мы были руководством, то у нас на обложках были бы исключительно русские игры для PC, о DS и Wii мы вообще бы не писали, не было бы у нас и никаких спецматериалов – одни обзоры. Наш журнал пишет о мировых тенденциях в области видеоигр и для тех российских геймеров, кто следит за мировыми тенденциями. Таких людей не так много, но их гораздо больше, чем кажется, и автор письма к ним тоже, по сути, относится. И притворяться, что PC – лучшая в мире платформа, а консоли марки PlayStation – до сих пор самые популярные, мы не собираемся. Что касается картинок и прочего, то наш журнал, как и любой бумажный глянцевый журнал, вроде GQ и Esquire, сделан для того, чтобы его читали. А читать приятно тогда, когда журнал хорошо оформлен, и каждую страницу интересно разглядывать. Это наше принципиальное отличие от других игровых журналов, где акцент делается на количестве текста (и, как следствие, информации) на полосе.*
С диском главная проблема в том, что он мультиплатформенный. В смысле, его можно просматривать на PS2 и DVD-плеерах, а не только на PC. Из-за этого одна минута видео на нашем DVD занимает столько же места, сколько восемь минут видео на диске другого игрового журнала. Поэтому наш конкурент может на одном своем DVD разместить в восемь раз больше видео, чем мы. Но зато их DVD можно смотреть лишь на PC. А второй DVD у нас появится, и довольно скоро.
По NHL 08 и FIFA 08, равно как и любым другим обзорам, ситуация такая: оценка относится к тем платформам, которые указаны в шапке статьи. Иногда мы пишем отдельные обзоры для DS/Wii, иногда – нет (если считаем, что такая статья не нужна). Да, и, кстати, симулятор адвоката Phoenix Wright – прекрасная игра, которая нравится как раз хардкорным геймерам. Не надо записывать все DS-игры в один ряд с Brain Training.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

стратегии не очень подходят. Это мнение подкрепляется продажами, и поэтому мало кто готов разрабатывать RTS для приставок: денег уходит много, а отдачи всего ничего.

Почему в Burnout нельзя покататься на наших маршрутках? «Газели» идеально вписываются в концепцию игры (высокая скорость и аварийность)!
Идея и правда хорошая, а маршрутки заслужили себе печальную славу. Но, как вы можете заметить, все машины в Burnout – выдуманные. Производители автомобилей крайне неохотно дают разработчику право корежить свои авто и, скорее всего, ГАЗ не станет исключением. Поэтому ни «Газелей», ни каких-то других современных машин мы в Burnout не увидим.

Есть слухи о римейке FF7. А что насчет остальных частей, например, FF8 или FF9? Ведь многие их ждут не меньше.
А многие – меньше. Мы были в Японии, и там сейчас вся страна сошла с ума именно по FF7, а прочие части Final Fantasy не пользуются сколько-нибудь заметной популярностью. Поэтому логично, что если компания и будет делать какой-то римейк, то прежде всего в очередь запишут FF7. Увы, таково желание подавляющего большинства геймеров, и у подавляемого меньшинства выбора нет.

Что-нибудь слышно о Zone of the Enders 3?
Сейчас самый подходящий момент выпустить ее в свет – можно было бы к игре прикладывать демоверсию Metal Gear Solid 4. А если серьезно, то сериал за последние годы как-то сник и мы уже давно ничего о нем не слышали. Кроме слухов о третьей части. Но вот дальше слухов дело пока не зашло.

А в какие игры должен играть каждый анимешник?
Каждый анимешник не должен играть в игры. Может, но не должен. Можно досконально разбираться в культуре и теории аниме, и при этом не пройти до конца ни одной JRPG.

Почему ничего не слышно о таких проектах, как: War Devil Enigma, Heavy Rain, Coded Arms, I-8, Fifth Phantom Saga, Eight Days?
WarDevil Enigma – название демоверсии. Игра будет называться просто WarDevil и выйдет в будущем. Сейчас над ней работают.
Heavy Rain – в разработке. Будет, ориентировочно, следующей осенью.
Coded Arms – вышел, простите, в 2005-м на PSP и стал основой для двух продолжений. Если интересует игра для PS3, то она называется Coded Arms: Assault, превью было в прошлом номере.
I-8 – переименовали в Resistance: Fall of Man и выпустили в прошлом году.
Fifth Phantom Saga – последний раз игру показывали в 2005-м. С тех пор – тишина. Видимо, отменили втихомолку.
Eight Days – в разработке. Возможно, доделают в следующем году.
Подводя итог, можно сказать, что игры для PS3 делаются тяжело. Статус «пропавших без вести» проектов нам сложно прояснить, потому что любая компания с удовольствием рассказывает о том, что она выпускает, а о том, что НЕ выпускает – очень неохотно.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

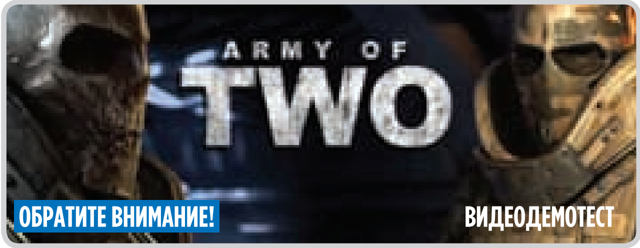


СЕЗОН ВЫСТАВОК НАКОНЕЦ ПОДОШЕЛ К КОНЦУ. МЫ РЕШИЛИ ОТМЕТИТЬ ЭТО С РАЗМАХОМ: В ЭТОМ НОМЕРЕ СРАЗУ ДВА РЕПОРТАЖА – С TGS И «ИГРОМИРА». КСТАТИ, ОБ «ИГРОМИРЕ». ДЖЕЙД РЕЙМОНД, КАК И ОЖИДАЛОСЬ, ОКАЗАЛАСЬ ОЧАРОВАТЕЛЬНОЙ ОСОБОЙ И НАСТОЯЩЕЙ ГЕЙМЕРШЕЙ С КУЧЕЙ ПРИСТАВОК, НАЧИНАЯ С GAMEBOY И ЗАКАНЧИВАЯ PS3. ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С НЕЙ СМОТРИТЕ В БУДУЩЕМ НОМЕРЕ, А В ЭТОМ У НАС ДВА ОЧЕНЬ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛА С TGS – ДЕМОТЕСТЫ METAL GEAR ONLINE С ИГОРЕМ СОНИНЫМ И NINJA GAIDEN DRAGON SWORD С КОНСТАНТИНОМ ГОВОРУНОМ. К ТОМУ ЖЕ ОБОИМ ПОМОГАЕТ МИХАИЛ РАЗУМКИН! МЕЖ ТЕМ СЕЗОН ХОРОШИХ ШУТЕРОВ В САМОМ РАЗГАРЕ. КАЖЕТСЯ, ЧТО CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE НАКОНЕЦ РЕАЛИЗОВАЛА ИДЕАЛЬНУЮ ФОРМУЛУ В СВОЕМ ЖАНРЕ, И ХОТЯ CLIVE BARKER'S JERICHO УСТУПАЕТ ЕЙ ПО НАСЫЩЕННОСТИ, ПРОЙТИ МИМО ВАМ ВСЕ РАВНО НЕ УДАСТСЯ. //SPACEMAN

НА ВИДЕОЧАСТИ



5 ВИДЕООБЗОРОВ | 3 ВИДЕОПРЕВЬЮ | 5 СПЕЦОВ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! ВИДЕОДЕМОТЕСТ

SPECIAL

MAX PAYNE

ФАНАТСКИЕ ФИЛЬМЫ

Совсем недавно стало известно, что студия 20th Century Fox купила-таки права на экранизацию фильма про человека, которому нечего терять. Но мало кто знает (знатоки сериала не в счет), что одни фанаты уже сняли коротенький экшн-клип Max Payne: Hero, а другие – продолжают вести съемки полнометражного фильма Max Payne: Payne & Redemption. Собственно, вашему вниманию мы и представляем клип и два трейлера фэнского фильма.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







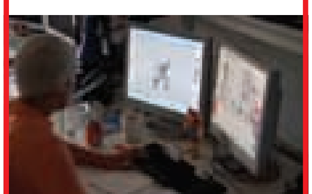
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

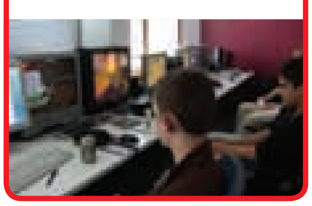
ВИДЕОСПЕЦ!

FABLE 2 Xbox 360

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Второй дневник разработчиков Fable 2, из которого вы узнаете о боевой механике игры. Нам расскажут, как разработчики пришли к управлению персонажем «одной кнопкой» и как реализован этот необычный элемент. Заодно узнаете вы и о том, какими умениями будет владеть персонаж. Ну и между делом разработчики похвастают своим «боевым опытом».





Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- The Night Journey PS2
- Alone in the Dark PC PS3 Xbox 360
- Omega Five Xbox 360
- Burnout Paradise PS3 Xbox 360
- Condemned 2: Bloodshot PS3 Xbox 360
- Dead Space PS3 Xbox 360
- The Club PC PS3 Xbox 360
- Trauma Center: New Blood Wii
- Viking: Battle for Asgard PS3 Xbox 360
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm PC

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Bionic Commando PS3
- Guilty Gear 2 Overture Xbox 360
- Universe at War: Earth Assault PC Xbox 360
- Army of Two PS3 Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Call of Duty 4: Modern Warfare PC PS3 Xbox 360
- Clive Barker's Jericho PC PS3 Xbox 360
- Warhawk PS3
- Корсары III: Сундук мертвеца PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- The Club PC PS3 Xbox 360
- Mass Effect Xbox 360
- Tabula Rasa PC

SPECIAL:
- Репортаж с TGS 2007, ч. 2
- Репортаж с ИгроМира 2007
- Metal Gear Online (демотест)
- Ninja Gaiden Dragon Sword (демотест)
- Max Payne (фанатские фильмы)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

TOKYO GAME SHOW 2007 И ИГРОМИР 2007

Репортажи с выставки

Пока мы вовсю готовили вторую и главную часть видеорепортажа с TGS, в Москве прошла выставка «ИгроМир 2007». Сперва пройдемся по Токио, посмотрим, как Зонт расстреливал бедных японцев в Metal Gear Online, а Врен учился искусству портативного ниндзюцу. Потом летим в «белокаменную» и снова смотрим на свежие игры. Какие именно? Смотрите наши репортажи!





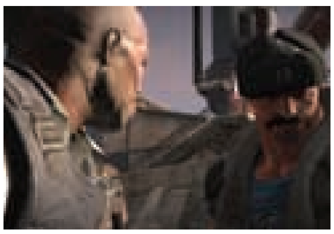
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

THE CLUB XBOX 360 PS3 PC

трейлер

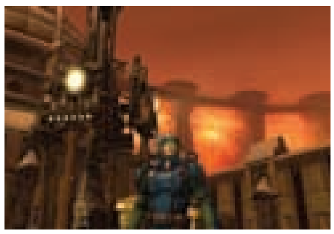
Насколько выйдет интересным у Bizzare Creations их первый шутер, мы пока не можем даже предположить. В новом трейлере геймплеем и не пахнет, зато он насквозь пропитан «особым духом».



TABULA RASA PC

трейлер

Перед вами трейлер, приуроченный к запуску давно ожидаемой игры от великого Лорда Бритиша. Выполнен он весьма интересно – в виде серии репортажей с мест сражений.



MASS EFFECT XBOX 360

геймплей

На великолепные заставки и диалоги мы уже насмотрелись вдоволь. Теперь же нам показывают сражения. Эй, это же ролевая игра – почему и тут все так похоже на Gears of War?



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

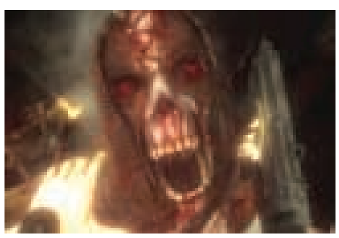
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PS3 PC XBOX 360

Обзор однопользовательского режима. Рассказ же про мультиплеер ждите в следующем номере.



CLIVE BARKER'S JERICHO PS3 PC XBOX 360

Как вы думаете, какой самый страшный момент в Jericho? Персонажи не умеют прыгать – вот ужас!



WARHAWK PS3

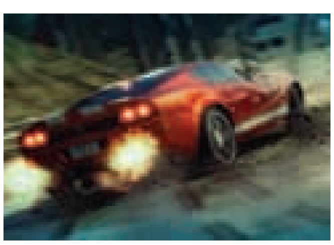
Многое пережив на пути к прилавкам (и в первую очередь потеряв одиночный режим), долгожданная Warhawk добралась до России.



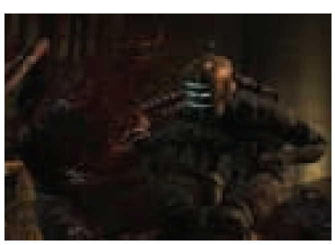
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

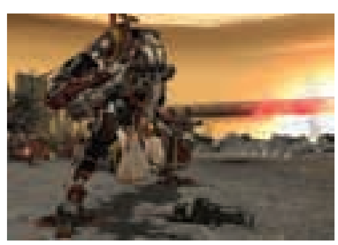
BURNOUT PARADISE XBOX 360 PS3



DEAD SPACE XBOX 360 PS3



DAWN OF WAR: SOULSTORM PC



The Night Journey PS2 • Alone in the Dark PS3 PC Xbox 360 • Omega Five XBLA • Burnout Paradise Xbox 360 PS3 • Condemned 2: Bloodshot Xbox 360 PS3 • Dead Space Xbox 360 PS3 • The Club PS3 PC Xbox 360 • Trauma Center: New Blood Wii • Viking: Battle for Asgard PS3 Xbox 360 • Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm PC

ВИДЕОПРЕВЬЮ

ПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

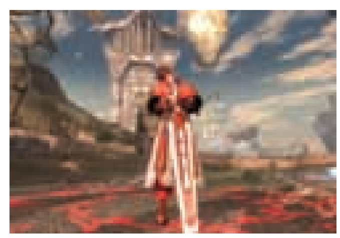
BIONIC COMMANDO PS3 PC XBOX 360

Capcom реанимирует древний-предревний хит с игровых автоматов. Вот только война в стиле super deformed превратилась в жестокое постапокалипсическое побоище. Хотя игре, похоже, смена облика пошла только на пользу.



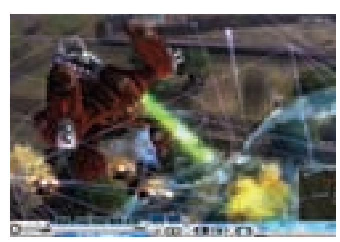
GUILTY GEAR 2 OVERTURE XBOX 360

Вот так оно иногда и случается: вчера был отличный двумерный файтинг, а сегодня – уже трехмерный слэшер в стиле Dynasty Warriors. Весь из себя трехмерный Сол Бэдгай – на страже мира и спокойствия и комбо накручивает ну совсем как тогда, когда был 2D-спрайтом.



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT PC XBOX 360

Уж сколько мучили нашу несчастную планету всевозможные пришельцы. Ну вот прямо руки у них чешутся захватить третью планету от Солнца. Что получится из очередной попытки – смотрите в превью. А теперь по секрету: аккомпанирует захватчикам Фрэнк Клепаки. Да-да, тот самый.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВЗЯТЫЙ ДЕВИЗ «ОТЫГРАЕМСЯ ЗА ПУСТОЕ ЛЕТО» И НЕ ДУМАЕТ УСТАРЕВАТЬ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ПО ЧАСТИ ДЕМОВЕРСИЙ. В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ БЫЛА ЗАРАНЕЕ ВСЕМИ ОБОЖАЕМАЯ CRYSIS, В ЭТОМ – НЕ МЕНЬШИЙ ПО ЗНАЧИМОСТИ ПРОЕКТ ОТ ELECTRONIC ARTS. КОНЕЧНО ЖЕ, ЭТО НОВЕХОНЬКАЯ NEED FOR SPEED PROSTREET! ДВЕ ТРАССЫ, ДВЕ МАШИНЫ (СРЕДИ НИХ, КСТАТИ, NISSAN GT-R PROTO СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ). ВОТ ТОЛЬКО ДРИФТЕРОВ ОБДЕЛИЛИ – НЕТ В ДЕМКЕ ПРОСТОРА ДЛЯ СКОЛЬЖЕНИЯ. ЗАТО ПРЕДЛАГАЕМ НОВЫЕ ЗАПЛАТКИ К ФУТБОЛУ ОТ KONAMI И К «ИСХОДЯЩЕМУ С ЗЕМЛИ» ШУТЕРУ. ЕЩЕ У НАС НАЙДЕТСЯ И НОВЫЙ ТРЕЙЛЕР ПОСТАПОКАЛИПСИЧЕСКОГО ФИЛЬМА С УИЛЛОМ СМИТОМ И ПЕРВЫЙ ТРЕЙЛЕР ГОЛЛИВУДСКОГО ДЕБЮТА ТИМУРА «НОЧНОГО ДОЗОРНОГО» БЕКМАМБЕТОВА. И В ДОВЕРШЕНИЕ – ЕЩЕ НОВОСТЬ НЕИГРОВОГО ХАРАКТЕРА – РУБРИКА «БАНЗАЙ!» ПО ВАШИМ МНОГОЧИСЛЕННЫМ ПРОСЬБАМ ПЕРЕЕХАЛА НА PC-ЧАСТЬ. //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

5 КИНОРОЛИКОВ

4 РОЛИКА В «БАНЗАЕ!»

ДОПОЛНЕНИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



MEGANE TROPHY 2.02 (RFACTOR)

ДЕМОВЕРСИЯ

NEED FOR SPEED PROSTREET

Демоверсия новой части знаменитого гоночного сериала Need for Speed. Стритрейсеры больше не прячутся от полиции, теперь они проводят свои чемпионаты. На выбор две трассы: A-54 Interloop и Nevada Highway, где первая же встреча со столбом означает окончание соревнования. Превосходная система повреждений: машина не только мнется, но и запросто теряет в столкновениях капот, бампер, крышу и даже колеса. Хорош уровень реализма и зрелищности, а противники стали куда агрессивнее и умнее.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Need for Speed ProStreet

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Company of Heroes
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Half-Life 2
- rFactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare 169.04 Vista
- ForceWare 169.04 XP
- StarForce Drivers Update

ПАТЧИ:
- Исход с Земли v1.3 RU
- Pro Evolution Soccer 2008 v1.1 EU

СОФТ:
- RemoveIT Pro XT SE 6.11.2007
- Spyware Doctor 5.1.0.272
- Trojan Remover 6.6.3.2497
- ZoneAlarm Antivirus 7.0.408.000
- Fresh View 7.34
- FlashGet 1.9.6
- NetInfo 6.2 build 1105
- Shareaza 2.2.5.7 RC2
- PassMark BurnInTest Pro 5.3 Build 1012
- PowerArchiver 2007 10.21 RC1
- SWFMoney 2.1.0
- VersionBackup 4.1.6.1
- BSPlayer 2.24
- CodecInstaller 2.8.0
- GOM Player 2.1.8.3863
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.8.6c
- WinAVI iPod/PSP/3GP/MP4 Video Converter
- Undelete Plus 2.94
- CCleaner 2.02.527
- EVEREST Ultimate Edition 4.21.1180 Beta
- GPU-Z 0.1.0
- MagicTweak 4.11
- PerfectDisk 8.0 build 67
- Vista Manager 1.2.6
- WinLock 4.63

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:
- Головоломка дракона
- Ферма Джо
- Маленькие бомберы возвращаются
- Лавка волшебника
- Великая морская баталия

WIDESCREEN:
- Aliens vs. Predator: Requiem
- Я – легенда! (I Am Legend)
- Сокровище нации: Книга тайн (National Treasure: Book of Secrets)
- Безымянный проект Джей Джей Абрамса (Untitled J.J. Abrams Project)
- Особо опасен! (Wanted)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

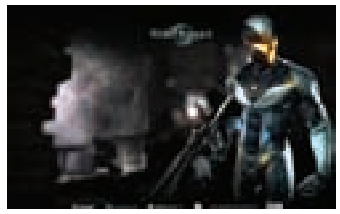


Прошивка: 3.71
Демоверсия: Medal of Honor Heroes
Видеоролики: Warhammer 40,000: Squad Command, Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki SC, NBA 08
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



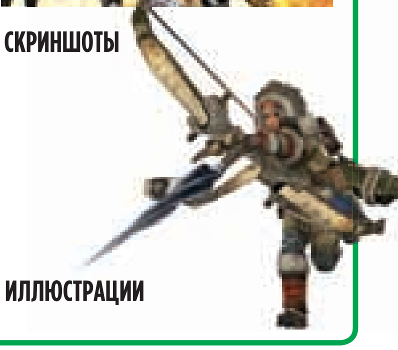
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

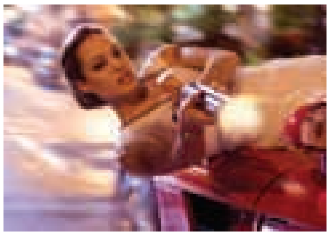


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

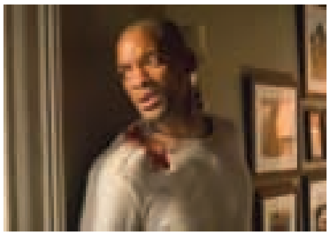
ОСОБО ОПАСЕН!

Молодой человек узнает, что его почивший отец состоял в таинственной лиге киллеров и теперь пришел его черед менять привычную реальность.



Я – ЛЕГЕНДА!

Второй трейлер фантастического боевика, где последний выживший человек сражается против инфицированных жертв эпидемии.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

VISTA MANAGER 1.2.6

Мощная программа для получения доступа к сотням скрытых опций операционной системы Windows Vista. С помощью нескольких десятков утилит можно настроить буквально все!

SPYWARE DOCTOR 5.1.0.272

Обеспечивает защиту компьютера от шпионского софта и назойливой рекламы. Программа сканирует систему на наличие троянов, кейлоггеров, спайботов и прочих опасных вредителей.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

ИСХОД С ЗЕМЛИ V1.3 RU

Изменена сила наносимых повреждений, перенастроены оптические прицелы автомата и снайперской винтовки. Исправлен баг с персонажем в миссии «Первые потери».

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 V1.1 EU

Улучшено качество связи при медленном соединении, теперь онлайн-матчи более стабильны. Исправлен ряд ошибок в многопользовательском режиме. Внесены изменения в некоторые тексты.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

FREEWARE/ SHAREWARE

ФЕРМА ДЖО

Римейк популярной компьютерной головоломки Sokoban.



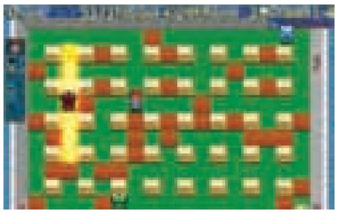
ВЕЛИКАЯ МОРСКАЯ БАТАЛИЯ

Трехмерная вариация «Морского боя» с красочными спецэффектами.



МАЛЕНЬКИЕ БОМБЕРЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Свежий клон Bomberman с боссами.



PANDA ANTIVIRUS

БАНЗАЙ

GURREN LAGANN – GURREN 300 КЛИП

Потрясающий фанатский клип, в котором видеоряд из аниме Gurren Lagann наложен на звуковую дорожку от трейлера фильма «300 спартанцев». Это безумие!

POPPINS – HAPPY COSMOS КЛИП

Совершенно идиотский (в хорошем смысле) официальный клип на песню Happy Cosmos от группы PoppinS. Песня звучит в энгинге аниме DearS.

БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



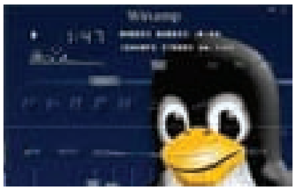
PAPERCRAFT PAPERCRAFT

Бумажные самолеты из Warhawk.



WINAMP

Пять свежих скинов.

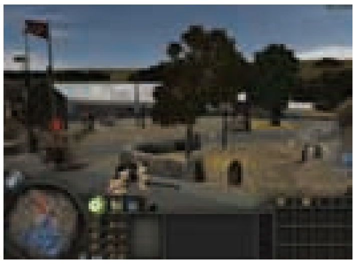


ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

COMPANY OF HEROES

Открывает подборку Company of Heroes холмистая местность, не слишком подходящая для бронетехники, – Cliff. Здесь лучше всего себя чувствуют снайперы и минометчики. Тем, кому понравилось воевать в пустыне, мы приготовили две карты на эту тему. Первая, Desert Duel, предлагает битву за железнодорожный узел, а на второй, Desert Tactics, американским войскам предстоит штурмовать немецкие позиции, которые находятся на холме. Ввиду особенности местности штурм будет не из легких.

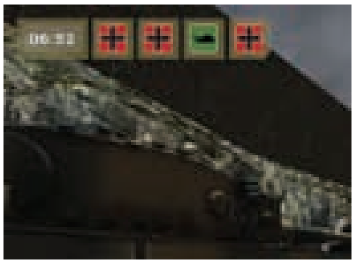
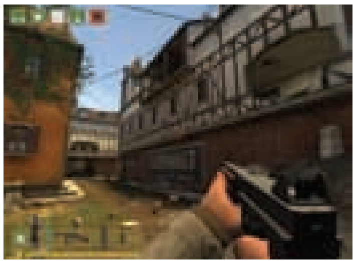
CRASHDAY

Тем, кто ищет что-нибудь необычное, советуем взглянуть на 1960s Volkswagen Microbus, любимый автомобиль хиппи. Сложно сказать, насколько он востребован на гоночных трассах, но для разнообразия вполне сойдет. Также поклонникам машин родом из шестидесятых стоит взглянуть на 1965 Lotus Cortina Updated. Любителей более современных автомобилей наверняка заинтересует Ford GT и неувядающее купе Nissan Skyline. В разделе трасс наблюдается небывалое изобилие: всего в подборку вошло аж восемь работ.



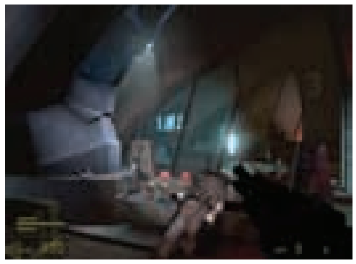

DAY OF DEFEAT: SOURCE

На нынешнем диске подборка для Day of Defeat: Source включает в себя десяток новых карт. Любителям городских баталий мы предлагаем dod_Harrington – местность тут весьма извилистая, есть немало укрытий для снайперских засад. Тем, кому историческое соответствие не столь важно, советуем dod_westside sniper beta – уж она капитально заточена под снайперские разборки. Остальные классы тоже могут поиграть, но у снайперов однозначная фора. Также советуем взглянуть на dod_Schwetzingen.

HALF-LIFE 2

В свое время модификация Minerva уже появлялась на наших дисках, а в этот раз вам предлагается значительно переработанный вариант, который ныне именуется Minerva: Metastasis. Она предназначена для тех, кто сетевым побоищам предпочитает одиночные кампании. Действие Minerva: Metastasis происходит на острове, где Комбайны готовят очередную пакость человечеству. И на сей раз одной только фабрикой по производству хэдкрабов дело никак не обойдется.

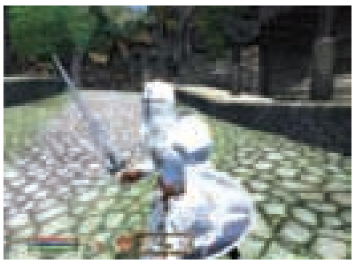
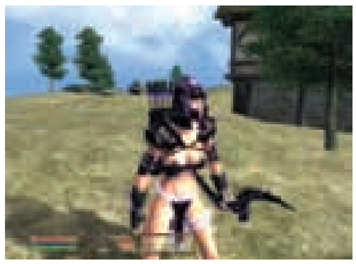
RFACTOR

В этот раз вас ожидает сразу две модификации. Первая из них, Bandit Sprint Cars 1.0, является отличным подарком любителям помесить грязь. Особенность конструкции здешних картов: колеса с одной стороны больше, чем с другой, чтобы лучше держаться в поворотах, ведь гонки в Bandit Sprint Cars 1.0 проводятся исключительно на овальных грунтовых трассах. Второй мод, Megane Trophy 2.02, не столь экзотичен и предлагает сразиться в гонках, где принимают участие Renault Megane.



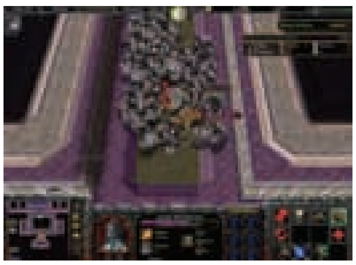

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Плагинов на нынешнем диске набралось едва ли не рекордное количество – два десятка. Первым делом, стоит взглянуть на Altmer Orc Ancestors 1.5, расу полуорков-полуэльфов. Любителям необычной брони советуем взглянуть на Seductive Male Dark Seducer Armor and Armor Replacer 1.0. Также обратите внимание на Exotic Equipment 1.0.1 – эта работа наверняка понравится тем, кто предпочитает играть женскими персонажами: броня здесь представлена в самых разных вариантах, выбор по-настоящему большой.

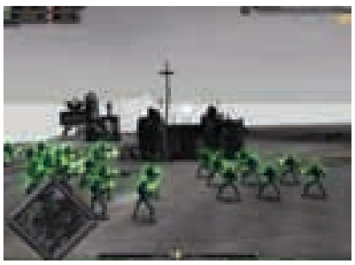
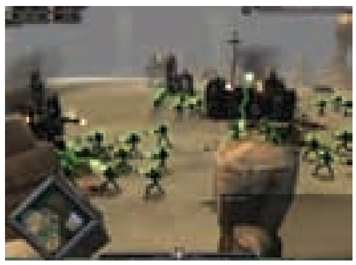
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Day of the Dragon – первая за последнее время по-настоящему крупная кампания, как числом миссий (их набралась дюжина), так и объемом в мегабайтах. Игроку здесь предстоит вмешаться в ход битвы между людьми и орками. Раздел карт в этом месяце также не пустует – их набралось десять. Особо посоветуем две: Battle of Osgiliath v49.0 по мотивам произведений Дж.Р.Р. Толкиена и Darkness Calls v0.4., где с первой же секунды надо срочно окапываться – на базу почти с самого начала лезут толпы монстров.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

Модификаций в этот раз не завезли, но это не означает, что раздел пустует – десяток карт мы вам можем гарантировать! Первым делом советуем ознакомиться с Highway Topaz, враждующие стороны здесь разделены высокой стеной. А любителям горных прогулок должна понравиться работа Mountain Pass, где все схватки разгораются вокруг стратегически важного... холма. Также советуем Snowy Craters, рассчитанную на четверых игроков. Воевать здесь лучше пехотой – места для техники маловато.

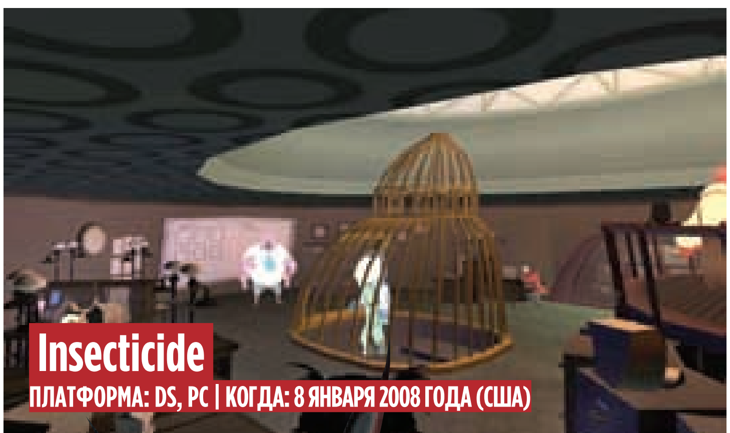





Advance Wars: Days of Ruin

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 21 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА (США)

Intelligent Systems не боится смелых перемен: новая Advance Wars в корне изменила облик. Знакомых командиров-тинейджеров мы больше не увидим; Days of Ruin нас встретит «взрослым» постапокалипсическим миром. Попрощаемся также и с битвами на двух экранах, и с командирскими парами. Поприветствуем повсеместный туман войны и новые юниты: пехоту на мотоцикле да рассеивающую туман светильную установку, не способную атаковать. А самое главное – в Days of Ruin будут битвы через Wi-Fi. Праздник на улице любителей пошаговых стратегий!



Insecticide

ПЛАТФОРМА: DS, PC | КОГДА: 8 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА (США)



Universe at War: Earth Assault

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 4 ДЕКАБРЯ 2007 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	04.12	Alvin and the Chipmunks	Brash	США
✓	04.12	Universe at War: Earth Assault	Sega	США
	12.12	Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Stardock	США
	08.01	Insecticide	Gamecock	США
✓	15.01	FlatOut: Head On	Empire	США
	22.01	Pirates of the Burning Sea	Sony Platform	США
	25.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа

PLAYSTATION 2

	04.12	Alvin and the Chipmunks	Brash	США
	04.12	Chaos Wars	O3	США
	11.12	NCAA March Madness 08	Electronic Arts	США
✓	11.12	Rock Band	MTV Games	США
	17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
	07.01	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	США
	07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
	08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США

PLAYSTATION 3

✓	07.12	Uncharted: Drake's Fortune	SCEE	Европа
	11.12	NCAA March Madness 08	Electronic Arts	США
	17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
	08.01	NFL Tour	Electronic Arts	США
✔	22.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	США
	22.01	Dark Sector	D3	Европа

Wii

	01.12	Brothers in Arms: Road Double Time	Ubisoft	Европа
	04.12	Alvin and the Chipmunks	Brash	США
	04.12	Pimp My Ride	Activision	США
	07.12	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
	07.12	Catz	Ubisoft	Европа
	07.12	Cheggers' Party Quiz	Oxygen	Европа
	07.12	Dogz	Ubisoft	Европа
	07.12	Link's Crossbow Training	Nintendo	Европа
✓	07.12	Pokemon Battle Revolution	Nintendo	Европа
✓	07.12	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Европа
	07.12	Who Wants to be a Millionaire	Ubisoft	Европа
	07.12	Wii Chess	Nintendo	Европа
✓	07.12	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Capcom	Европа
	11.12	Super Swing Golf Season 2	Tecmo	США
	12.12	Balls of Fury	DSI	Европа
	12.12	Cars Mater-National	THQ	Европа
	12.12	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	Европа
	12.12	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	Европа
	17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
✓	18.12	NiGHTS: Journey of Dreams	Sega	США
	21.12	Monster Trucks: Offroad	Destineer	США
	01.01	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	Европа
✓	01.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
	07.01	Kawasaki Jet Ski	Destineer	США
	08.01	London Taxi Rush Hour	Destineer	США
	08.01	Nitrobike	Ubisoft	США
	08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
	15.01	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	США

✔ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Uncharted: Drake's Fortune
ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: 7 ДЕКАБРЯ 2007 ГОДА

15.01	Samurai Warriors: Katana	Koei	США

XBOX 360

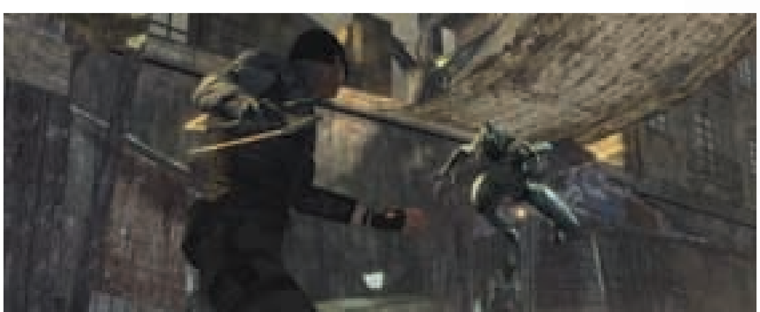
07.12	Soldier of Fortune: Payback	Activision	Европа
11.12	Dance Dance Revolution Universe 2	Konami	США
11.12	NCAA March Madness 08	Electronic Arts	США
17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
08.01	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	США
08.01	NFL Tour	Electronic Arts	США
15.01	Culdcept Saga	Namco Bandai	Европа
22.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	США
22.01	Dark Sector	D3	Европа

NINTENDO DS

04.12	Alvin and the Chipmunks	Brash	США
04.12	Draglade	Atlus	США
07.12	Warhammer 40,000: Squad Command	THQ	Европа
10.12	Luxor: Pharaoh's Legend	MumboJumbo	США
14.12	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
14.12	Indianapolis 500 Legends	Destineer	США
17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
28.12	Nintendo Crossword	Nintendo	США
07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
08.01	Insecticide	Gamecock	США
21.01	Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	США
01.02	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа

PSP

01.12	Football Manager Handheld 2008	Sega	Европа
07.12	ATV Offroad Fury Pro	SCEE	Европа
07.12	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
07.12	WipeOut Pulse	SCEE	Европа
14.12	Aliens vs. Predator: Requiem	Sierra	Европа
07.12	Disgaea: Afternoon of Darkness	NIS America	Европа
17.12	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
01.01	Hard Rock Casino	Oxygen	Европа
15.01	FlatOut: Head On	Warner Bros.	США

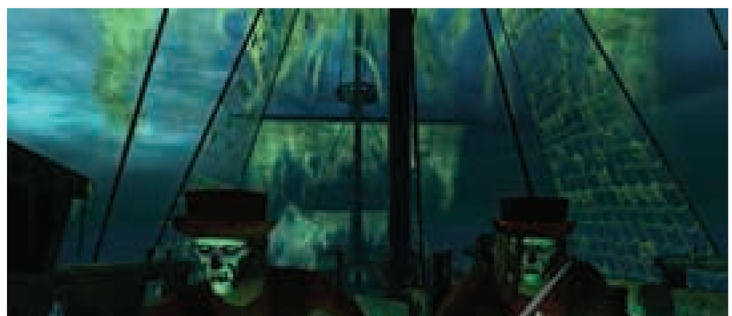


Dark Sector
ПЛАТФОРМА: X360, PS3 | КОГДА: 22 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА



NiGHTS: Journey of Dreams
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 18 ДЕКАБРЯ 2007 ГОДА (США)

Продолжение легендарной NiGHTS: Into Dreams (Sega Saturn) – первый проект, использующий встроенный в Wii Weather Channel. Выглядеть это будет так: в отдельном режиме «My Dream» погода изменится в зависимости от погоды за окном! Сама же игра по-прежнему посвящена полетам – и пульт Wii как нельзя лучше подходит на роль контроллера. Надеемся, что путешествие в мир снов окажется запоминающимся: Sega, не подведи!



Pirates of the Burning Sea
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 22 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА (США)



Disgaea: Afternoon of Darkness
ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 14 ДЕКАБРЯ 2007 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 12 декабря



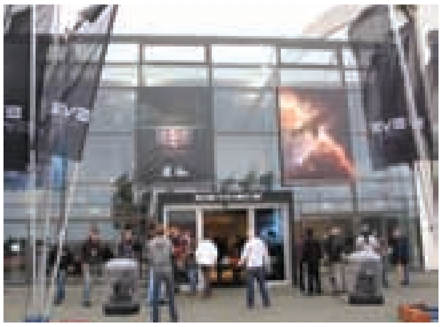
Несмотря на давность, название King's Bounty у нас помнят и любят – многие ли западные хиты обзаводились неофициальными продолжениями, сделанными нашими соотечественниками? Впрочем, у новой игры, в отличие от творения Сергея Прокофьева, проблем с законностью нет – фирма «1С» приобрела права на торговую марку и намерена возродить бренд. И мы верим, что у создателей «Космических рейнджеров» это получится.

King's Bounty: Легенда о рыцаре

РЕПОРТАЖ

FANFEST 2007

Каждый год компания CCP Games устраивает мероприятие для фанатов EVE Online. Наш отчет из далекой Исландии.



ОБЗОР

CRYSIS (PC)

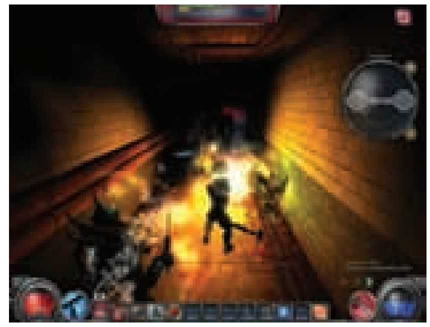
Среди множества FPS, вышедших в этом году, по уровню шумихи в прессе Crysis сравнима разве что со S.T.A.L.K.E.R.



ОБЗОР

HELLGATE: LONDON (PC)

Создатели Diablo наконец-то выпустили постапокалиптическую action/RPG про город красных автобусов и туманов.



ОБЗОР

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ (PC)

Action/RPG во вселенной романа братьев Стругацких.



ОБЗОР

TIMESHIFT (PC, XBOX 360, PS3)

Шутки со временем в революционном шутере от Vivendi.



ОБЗОР

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PC, XBOX 360, PS3)

Главный соперник FIFA наносит ответный удар.



В РАЗРАБОТКЕ

VIKING: BATTLE FOR ASGARD (PS3, XBOX 360)

Скандинавские боги войны.



ДЕМОТЕСТ

FINAL FANTASY TACTICS A2 GRIMOIRE OF THE RIFT (DS)

DS-сиквел GBA-хита.



СПЕЦ

ПОКУПКИ ЧЕРЕЗ ОНЛАЙН

Как отовариваться на eBay, не теряя рассудок?



ОБЗОР

ASSASSIN'S CREED (PS3, XBOX 360)

Младший брат Принца Персии.



VS-ОБЗОР

SKATE против TONY HAWK'S PROVING GROUND

Одна доска, четыре колеса, две школы жизни.



СПЕЦ

НАПЕРЕГОНКИ С ДЕДОМ МОРОЗОМ

Новогодний гид покупателя.





ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

UNREAL TOURNAMENT III | THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS | FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS | WARHAWK

23#248 | ДЕКАБРЬ | 2007


SQUARE ENIX
СТРАНА ИГР
FINAL FANTASY TACTICS
THE WAR OF THE LIONS


СТРАНА ИГР
天元突破
グレンラガン